Recensioni: Killzone, Final Fantasy XI, Rome: Total War, Fable, OutRun 2, Ace Combat 5: Unsung War, The Sims 2 WRC4, Ratchet & Clank 3, Paper Mario 2, Def Jam: Fight For NY, Tribes: Vengeance, Mortal Kombat: Deception
Speciali: Gran Turismo 4, Oddworld: Stranger, Second Life, Affinità Elettroniche **Retro**: La Storia di Wipeout

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Numero 010 ■ Novembre/Dicembre 2004 ■ €6.00

HALO 2
Esiste un solo Halo-killer

WANDA AND THE COLOSSUS
La nuova fiaba dei creatori di Ico

GTA: SAN ANDREAS
Più di un seguito, un'evoluzione

NINTENDO DS
La rivoluzione portatile?

HALF-LIFE 2
La storia si ripete

In questa battaglia
non servono eroi.
Servi tu.
HALO 2
TM
La Terra non sarà più la stessa
XBOX
BUNGIE
XBOX LIVE
Completamente in italiano
halo2.com
©2004 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Bungie, Xbox, il logo Xbox, Xbox Live, e i loghi Xbox Live sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

Il processo di selezione del soggetto di ogni copertina di **Videogiochi** è lungo e laborioso. Soprattutto quello di questo mese. Girate pagina e date una veloce occhiata al sommario: l'accavallamento del Tokyo Game Show 2004 con l'approssimarsi del periodo natalizio ha significato l'assemblaggio di un numero in cui trovano posto *Wanda And The Colossus*, *Gran Turismo 4*, *Stranger*, *Halo 2*, *Killzone*, *Half-Life 2*, *GTA: San Andreas*, *Final Fantasy XI*, *Rome: Total War*, *Fable*, *Outrun 2* e *Ace Combat V*, oltre che uno speciale sul prossimo portatile di Nintendo. A chi assegnare la copertina? Dopo telefonate, scambi di e-mail, discussioni e ripensamenti, la scelta, come avrete visto, è caduta sul FPS di Bungie.

Semplice no? Non proprio. Bungie ha voluto che la distribuzione del codice recensibile avvenisse pochissimi giorni prima dell'effettiva commercializzazione, costringendo a ripensare la tempistica della rivista e la data d'uscita in edicola. La decisione della casa americana segue un trend ormai cristallizzato fra i publisher di mezzo mondo (tra cui Rockstar e Vivendi con i rispettivi *San Andreas* e *Half-Life 2*), timorosi che il codice spedito alle riviste possa finire nelle mani sbagliate e raggiungere il mercato pirata (come accaduto in passato). Ma Bungie e Microsoft non avevano solo paura che il titolo più importante del ciclo vitale di Xbox terminasse sugli hard disk dei pirati: come da loro stessi ammesso più volte, l'idea era quella di non svelare nulla della modalità singleplayer, di modo che l'esperienza diretta rappresentasse una reale fonte di sorprese per utenti spesso (e non sempre volutamente) sommersi da tonnellate di spoiler.

Totale: scelta la copertina, rivista la tempistica, riorganizzato il lavoro di conseguenza... e *Halo 2* finisce sul circuito peer-to-peer. Dopo le prime indiscrezioni, le voci, le smentite, i 'me l'ha detto mio cugino', la notizia trova conferma: la versione francese è lì, ridotta ad un ammasso di megabyte da scaricare con un solo click. Mentre Microsoft si affanna a bloccare le discussioni sulla versione pirata del gioco nei principali forum specializzati, in pochi secondi si scatenano mille dibattiti sulla reale entità del danno per la casa dello stato di Washington: c'è chi sostiene che il download della versione pirata del gioco non sia un problema ('Tanto quando esce nel negozio me lo compro comunque') e chi condanna la pirateria a prescindere. Impossibile classificare quest'evento come positivo per l'industria: si potrà discutere sull'effettiva quantità di copie perse, ma è indubbio che Microsoft e Bungie siano state danneggiate e che l'immagine dell'intera industria abbia subito l'ennesimo colpo, come se non fosse bastato quanto successo con *Half-Life 2* meno di un anno fa. E le notizie sulla modalità singleplayer, come volevasi dimostrare, sono finite in rete.

Il tutto dimostra che protezioni, ritardi nell'invio di review code e precauzioni di ogni tipo da parte degli sviluppatori non servono a nulla. Quello che serve è la collaborazione dei giocatori. Con la tecnologia peer-to-peer, la vecchia (e fragile) scusa della 'prova prima dell'acquisto' perde fondamento. Certo, magari vi siete scaricati *Halo 2* e comunque comprerete (o avete già comprato) l'originale, ma come potrete esser certi che lo stesso faccia chi ha scaricato il gioco da voi? Col p2p non c'è più alcuna distinzione fra fornitore e fruitore, nessuna scappatoia morale in cui infilarsi. Per contro, diventa ancora più facile combattere la pirateria senza muovere un dito, nel vero senso della parola: non cliccate sul download del gioco e in giro ci sarà una sorgente in meno da cui scaricare la copia pirata. Elementare. Se solo fosse così semplice scegliere la copertina per ogni numero di **Videogiochi**...

Speciali

034 Doppio gioco
Direttamente dai Gamers' Summit giapponese ed americano, le ultime novità sul prossimo portatile di casa Nintendo. Rivoluzione o inutile contorsionismo?

044 La bella e la bestia
Tutto quello che c'è da sapere su *Wanda And The Colossus*, il nuovo, promettente titolo dai creatori di *Ico*

050 The drive of your life
Visita ai nuovi uffici di Polyphony Digital per scoprire come procedono le ultime fasi dello sviluppo di *GT4*

056 Il nuovo mondo
Benvenuti in una nuova dimensione, un videogioco che non è proprio un videogioco. Pronti per il grande salto?

062 L'odissea di Oddworld
Lorne Lanning spiega come riuscirà a far breccia fra gli appassionati di sparatutto in soggettiva su Xbox

072 Affinità elettroniche
Dopo il cinema e la letteratura anche l'arte contemporanea si avvicina al videogioco. E **Videogiochi** indaga...

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

futuregames
Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Matteo Bittanti, Pierluigi Casolari, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Bruno Fraschini, Alessandro Galli, Ugo Laviano, Max Marino, Goffredo Marocchi, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Riccardo Rossi, Massimo Rovatti, Raffaello Rusconi, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Simone Soletta, Claudio Tradardi, Fabio Viola

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 10,00
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

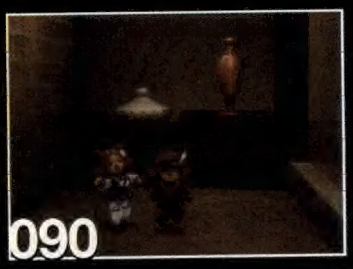
Pubblicità
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
Email traffico@futuremediaitaly.it

Distribuzione
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

Stampa
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola, Maurizio Giraud direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Dino Bortolossi produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono



sommario novembre dicembre

il numero dei troppi nove

Rubriche

006 **Prima Pagina**
Tokyo Game Show e il Goto-pensiero

014 **Outer Worlds**
Donne nude. Sì, avete letto bene

018 **Mattscape**
Tutti i nomi

019 **RedEye**
Un pomeriggio di shopping

020 **Trigger Happy**
Rilassarsi e sparare alle cose

021 **Mr Byte**
Proprietà virtuali, soldi reali

022 **The Guest**
Che il viaggio abbia inizio...

023 **Parental Advisory**
Intervista a Super Mario

134 **La storia di...**
Un gioco seminale per PSone, *Wipeout*

138 **Chronicles**
Outrun: una derapata lunga diciotto anni

140 **Forum**
L'opinione dei lettori

144 **Sul prossimo numero**
Tre. Tutto un altro mondo

Anteprime

026 Tom Clancy's Ghost Recon 2 (PS2, Xbox)
028 Disaster Report 2 (PS2)
029 Shining Tears (PS2)
030 Project: Snowblind (PS2, Xbox, PC)
031 Kessen III (PS2)
032 Radiata Stories (PS2)
032 Metal Gear Acid (PSP)

Recensioni

082 Halo 2 (Xbox)
084 Killzone (PS2)
086 Half-Life 2 (PC)
088 GTA: San Andreas (PS2)
090 Final Fantasy XI (PS2, PC)
092 Rome: Total War (PC)
094 Fable (Xbox)
096 OutRun 2 (Xbox)
098 Ace Combat 5: The Unsung War (PS2)
100 WRC4 (PS2)
101 Colin McRae Rally 2005 (PS2, Xbox, PC)
102 Flatout (PS2, Xbox, PC)
103 Kururin Squash (GC)
104 Star Wars Battlefront (PS2, Xbox, PC)
105 Tribes: Vengeance (PC)
106 Ratchet & Clank 3 (PS2)
107 Sly 2: La Banda dei Ladri (PS2)
108 Paper Mario 2 (GC)
109 Advance Guardian Heroes (GBA)
110 Def Jam: Fight For NY (PS2, Xbox, GC)
111 Mortal Kombat: Deception (PS2, Xbox)
112 The Sims 2 (PC)
113 Evil Genius (PC)
114 Star Ocean: Till The End Of Time (PS2)
115 Phantom Brave (PS2)
116 Obscure (PS2, Xbox, PC)
117 The Getaway: Black Monday (PS2)
118 Under The Skin (PS2)
119 EyeToy Play 2 (PS2)
120 Kingdom Under Fire: Crusaders (Xbox)
121 Forgotten Realms: Demon Stone (PS2)
122 Pro Evolution Soccer 4 (PS2, Xbox)
124 Madden NFL 2005 (PS2, Xbox, GC, PC, PSone, GBA)
125 Tiger Woods PGA Tour 2005 (PS2, Xbox, GC, PC)
126 NBA Live 2005 (PS2, Xbox, GC, PC)
127 NBA Ballers (PS2, Xbox)
128 Tony Hawk Underground 2 (PS2, Xbox, GC, PC, GBA)
129 Crisis Zone (PS2)
130 Crimson Sea 2 (PS2)
131 Blood Will Tell (PS2)

riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

Associato a A.N.E.S. Associazione Nazionale Editoria Periodica Specializzata
Aderente al Sistema Confindustriale

GSM

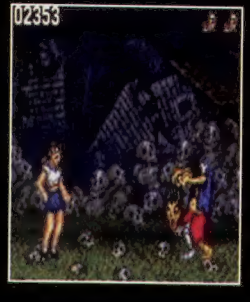
Copertura nazionale TIM (giugno 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

Sakura è tornata a Monsterland per sconfiggere belve e mostri. Con la magia delle sue mani e l'abilità delle tue dita, attraverserai le paludi melmose e il fuoco dei draghi, eviterai lanci e tronchi alle tue spalle. Una nuova avventura insieme alla bella Sakura, un mondo incantato dove non potrai arrenderti alla paura. Lei ha bisogno di te, aiutala se hai coraggio.

Arriva MonsterLand 2 sul tuo telefonino.

I MOSTRI? SCARICALI TUTTI.

Per avere subito sul tuo telefonino il videogame, invia un SMS gratuito al 49696 con il testo MO2. Riceverai un SMS che ti permetterà di scaricare il gioco.
Oppure vai nell'area videogame sul WAP di TIM o su www.tim.it.
Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM chiama il 119.



"Copyright Acotel 2004".

TIM
Vivere senza confini

prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

PSP e Dragon Quest alla conquista del Giappone

Il nuovo portatile Sony e l'atteso RPG di Square Enix fungono da calamita per un TGS in pieno rilancio

Preceduta da un tornado, un terremoto e giornate di caldo fuori parametro, e accompagnata durante tutta la sua durata da una pioggerellina tanto insistente quanto fastidiosa, l'edizione 2004 del Tokyo Game Show sembrava nata sotto i peggiori auspici. Difficile essere ottimisti di fronte a una fiera schiacciata in popolarità dall'E3 losangelino e afflitta da una serie di anni bui dell'economia giapponese. Eppure la parola d'ordine del TGS 2004 sembra essere stata 'entusiasmo': entusiasmo da parte degli sviluppatori, entusiasmo da parte dei publisher, entusiasmo da parte dei media e, soprattutto, entusiasmo da parte del pubblico. Secondo i dati diramati dalla Computer Entertainment Supplier's Association (CESA), oltre 160.000 visitatori hanno affollato il Makuhari Messe fra il 24 e il 26, superando di oltre 10.000 unità l'obiettivo prefissato nei mesi antecedenti l'evento. L'afflusso di appassionati è stato talmente copioso che i più temerari hanno deciso di passare la notte davanti alla fiera per essere i primi a varcarne la soglia e gli organizzatori hanno deciso di aprire le porte mezz'ora prima dell'ora prevista, sperando così di regolare al meglio il flusso di visitatori ed evitare congestioni all'ingresso (speranza andata vana). I motivi di tanto entusiasmo sono da ricercarsi soprattutto nella presenza di PSP con oltre una ventina di titoli giocabili, nella presentazione del nuovo modello di PlayStation2, nel chilometrico teaser (24 minuti) di 'Final Fantasy VII: Advent Children' e, manco a dirlo, nella possibilità di poter toccare con mano il videogioco più atteso in Giappone da diversi anni a questa parte, *Dragon Quest VII*.

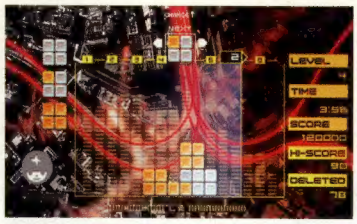
Il successo di pubblico di PSP è stato innegabile, ma la line-up prevista per il lancio giapponese poco si addice ai palati europei. Per questi ultimi, si attendono maggiori annunci per metà dicembre

Lo stand SE fungeva da spartiacque per il padiglione principale del TGS: alle sue spalle si poteva camminare tranquillamente. Davanti solo alla Crocodile Dundee, sulla folla dei fan di *Dragon Quest*

"La bontà dell'engine di *Ridge Racers* è tale che software concorrenti come *Need For Speed Underground Rivals* e *Tokyo Xtreme Racer* sembravano girare su console di una generazione precedente"

Titolo Square Enix a parte, è stata ovviamente PSP ("non chiamatela PlayStation Portable, per favore", ammonisce uno zelante PR di SCEE) la principale fonte d'attenzione per visitatori giapponesi e occidentali. Con la scelta di Nintendo di boicottare il TGS e di non fornire nemmeno prototipi di DS alle terze parti per illustrare i propri giochi, la console Sony ha avuto campo libero per mostrare il proprio potenziale. Emblematicamente sistemata al centro dello stand SCEI (a sua volta situato proprio al centro del padiglione principale della fiera), l'area PSP consentiva di provare oltre una ventina di titoli giocabili, in larghissima parte sviluppati da software house nipponiche. In mezzo a una pletora di prodotti pensati per il mercato orientale (JPRG e puzzle game, soprattutto), PSP ha mostrato alcuni titoli che meritano seria attenzione. La palma del gioco più apprezzato va indubbiamente a *Ridge Racers*: sebbene presente in forma largamente incompleta, con un solo circuito (proveniente da *Ridge Racer V*), una sola inquadratura e nemmeno una mac-

Come sempre nutrita la schiera dei maggiori nomi dell'industria giapponese, da Atsushi Inaba di Clover Studio (*Tekki*, *Viewtiful Joe*) a Tetsuya Mizuguchi (*Sega Rally*, *Rez*, *Space Channel 5*, fra gli altri)



Fra i titoli giocabili per PSP presenti al TGS figuravano (da sinistra a destra, dall'alto in basso) *Ridge Racers*, *Minna No Golf*, *Lumines*, *Rengoku: The Tower Of Purgatory*, *Need For Speed Underground Rebels*, *Dynasty Warriors*, *Coded Arms*, *Sticky Balls* e *Armored Core: Formula Front*

PSP: i fatti

Con una conferenza stampa in data 27 ottobre, SCEI ha sciolto ogni dubbio (o quasi) riguardo agli interrogativi che circondavano PSP. La data d'uscita prescelta in Giappone è quella del 12 dicembre, mentre la versione europea pare confermata per metà marzo. PSP sarà disponibile in due versioni: base, ad un prezzo di 19.800 Yen (circa 150 Euro), e in un Value Pack che per 24.800 Yen (180 Euro) includerà, oltre a PSP ed alimentatore, una Memory Stick Duo da 32MB, una custodia, una cinghia e un paio di auricolari con remote control. Per quanto riguarda l'autonomia della console, SCEI ha stimato la durata della batteria in un periodo che va dalle 4 alle 6 ore di gioco e dalle 4 alle 5 ore di visione continuativa di film. I valori massimi sono ottenuti, è bene sottolinearlo, alle seguenti condizioni: illuminazione al minimo, audio tramite auricolari e wireless LAN non attivata. Confermata inoltre la mancanza di territorial lockout per i giochi, mentre i film saranno soggetti alla medesima divisione regionale già in vigore nel mercato DVD.

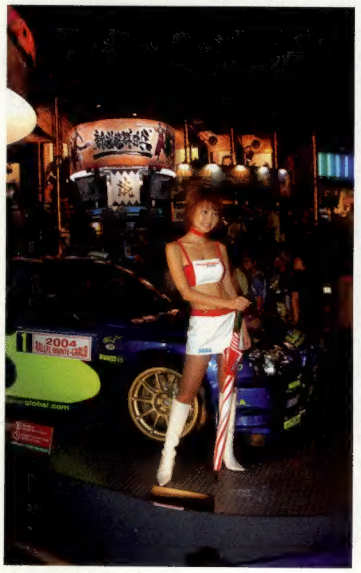
china avversaria, il racing game Namco ha lasciato basiti per la realizzazione tecnica e la precisione dei controlli. La bontà dell'engine messo a punto dai programmatori della casa di Yokohama è tale che software concorrenti come *Need For Speed Underground Rivals* e *Tokyo Xtreme Racer*, coi loro 25fps risicati e un livello di dettaglio infinitesimale, sembravano girare su console di una generazione precedente.

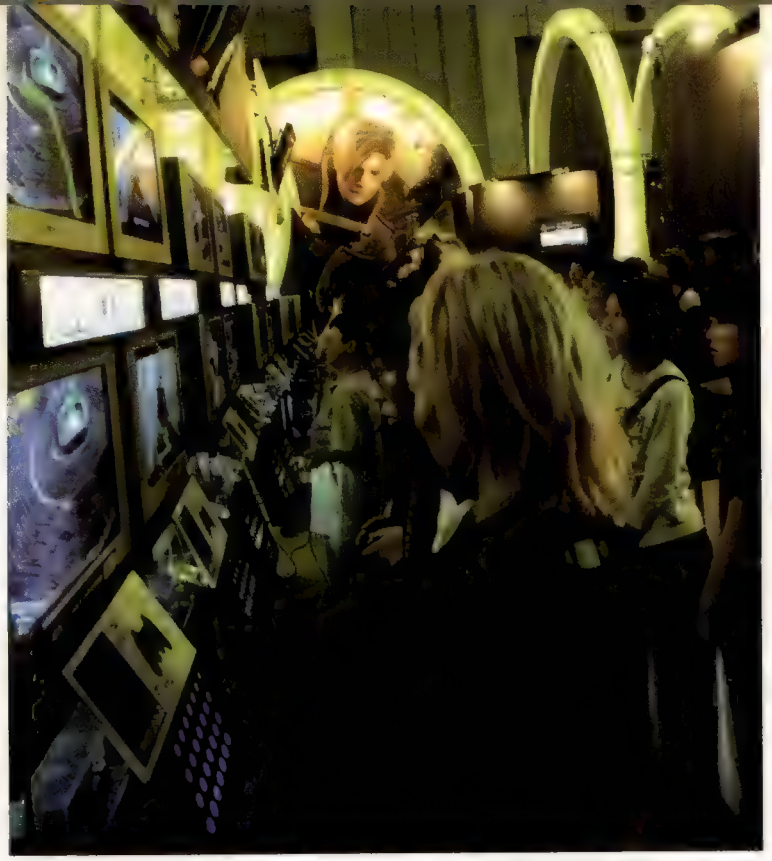
Se *Ridge Racers* sarà indubbiamente un best seller per la console portatile Sony, è difficile che la medesima sorte tocchi a *Lumines*, ma una menzione per il primo titolo PSP di Bandai è quanto mai doverosa. Sviluppato da Q Entertainment, la nuova softco di Tetsuya Mizuguchi, *Lumines* sta ai puzzle game come *Rez* stava agli sparatutto: in breve, il giocatore deve disporre dei pezzi composti da due colori e formare una serie di quadrilateri prima che i pezzi stessi ingolfino lo schermo occupando spazio di manovra. Assemblando gli elementi in maniera corretta si 'sbloccano' nuove melodie musicali, mentre il ritmo cresce costantemente con il passare dei livelli. Presentato allo stand SCEI da un Mizuguchi talmente esaltato da sfidare le migliaia di visitatori accorsi in fiera (il 99,9% dei quali l'ha probabilmente scambiato per uno standista un po' zelante) solo per spiegar loro che "con X fai scendere il pezzo" e per chiedere con genuina curiosità "cosa ne pensi?", *Lumines* vanta una colonna sonora elettronica semplicemente paurosa, sicuramente la migliore sentita finora su PSP.

Curiosamente, di fianco a prodotti dai nomi altisonanti come *Ridge Racers* e *Metal Gear Acid* (p.032), non hanno sfigurato nemmeno le due simulazioni di golf pubblicate da SCEI ed Electronic Arts: sia *Tiger Woods PGA Tour Golf* che *Minna no Golf* sono perfetti per l'handheld Sony e il successo dei due titoli, rispettivamente sul mercato americano e su quello giapponese, sembra pressoché scontato considerato il supporto Wi-Fi che permetterà sfide all'ultimo putt in aereo, treno o nelle sale universitarie.

Se la maggioranza dei visitatori ha accolto con soddisfazione la line-up di PSP, la stessa percentuale ha storto il naso di fronte alla decisione di SCEI di non rivelare i dettagli riguardanti data di lancio, prezzo e durata batterie, preferendo rimandare alla fine di ottobre l'annuncio in merito (vedi box 'PSP: i fatti'). L'ultimo fattore è stato al centro di innumerevoli discussioni e speculazioni di ogni tipo da parte degli addetti al settore,

Microsoft ha investito tempo e risorse per fare di Xbox un successo in Giappone, ma solo *Halo 2* è riuscito a catturare l'attenzione dei visitatori del Tokyo Game Show





Capcom ha messo insieme una line-up in cui è stato difficile individuare punti deboli: l'unico titolo a non aver esaltato la folla è stato probabilmente *The Nightmare Before Christmas*

Sudato, più emaciato del solito e con gli occhiali che faticavano a mascherare un paio di borse non indifferenti: Hideo Kojima è evidentemente esausto per via degli ultimi ritocchi a *Metal Gear Solid 3* (in uscita in questi giorni negli Stati Uniti)

"27/11, la data d'uscita in Giappone, 9.240, lo spaventoso prezzo in Yen (oltre 70 euro), e 2,5 milioni, il numero di copie di *Dragon Quest VIII* già prenotate dai rivenditori nipponici"

con giornalisti che sono arrivati a chiedere alle standiste PSP-dotate (una specie di 'postazione di gioco umana') ogni quante ore dovessero recarsi nel retro del padiglione per ricaricare la console. Le dichiarazioni di Sony successive alla fiera sono riuscite a gettare un minimo di luce sulla questione, ma per avere indicazioni attendibili non rimarrà altro da fare che aspettare l'uscita in Giappone di PSP, anche per verificare se la versione finale della console genererà la stessa, notevole dose di calore dei prototipi presentati al TGS. Secondo Sony, il modello definitivo peserà 10 grammi in più rispetto a quello visto in fiera proprio per le contromisure adottate a riguardo.

Complice l'assenza di DS, è toccato alla telefonia mobile il compito di contrastare PSP nel settore intrattenimento portatile. Gli stand con giochi per cellulari in mostra sono stati come sempre numerosi, a testimonianza della (almeno apparente) solidità del settore. È interessante notare come diversi publisher preferiscano sviluppare giochi per i modelli di cellulari più avanzati, e quindi meno diffusi, anziché puntare su hardware meno performanti ma con una base installata decisamente superiore. In questo contesto i videogiochi assurgono al ruolo di killer application per cellulari e smartphone dell'ultima generazione, come dimostra *Final Fantasy: Before Crisis*, lanciato in pompa magna con un battage pubblicitario impressionante nei giorni precedenti il TGS.

Ma anche la campagna marketing di *Before Crisis* impallidirà probabilmente di fronte a quella del titolo di punta di Square Enix, quel *Dragon Quest VIII* atteso come la venuta del Messia da parte dei giocatori giapponesi. La massa di visitatori che ha affollato lo stand del publisher nipponico nella giornata di domenica (quella che ha registrato il maggior afflusso di pubblico) aveva semplicemente dell'incredibile e sebbene fossero in molti i fan di *Kingdom Hearts* accorsi per dare un'occhiata al sequel e trascorrere così con l'anima in pace i lunghi mesi prima dell'uscita, la vera attrazione è stata indubbiamente l'RPG di Level 5. **Videogiochi** ha dedicato ampio spazio a *Dragon Quest VIII* lo scorso mese, quindi si limiterà a dare qualche numero: 27/11, la data d'uscita in Giappone, 9.240, lo spaventoso prezzo in Yen (oltre 70 Euro), e 2,5 milioni, il numero di copie già prenotate dai rivenditori nipponici. Pazzesco.

Per fronteggiare lo strapotere di quella che alcuni giornalisti hanno definito 'l'Electronic Arts del Sol Levante', colossi come SCEI, Capcom e Konami hanno dovuto sparare le proprie cartucce migliori. Oltre a PSP e alla PS2 dal nuovo design ("non chiamatela PStwo, per favore" consiglia sempre il solito PR di SCEE), che ha raccolto innumerevoli consensi da parte di un'utenza giapponese costantemente alle prese con problemi di spazio, Sony

Nella classifica dei personaggi più gettonati dai cosplayer, i protagonisti dei vari episodi *Final Fantasy* rimangono largamente al comando, seguiti da quelli dei picchiaduro Capcom

Computer Entertainment ha puntato gran parte della propria posta su *Gran Turismo 4* (p.050), dedicando al simulatore di Yamauchi una superficie espositiva gigantesca: la lungimiranza degli organizzatori non è stata però sufficiente, dato che i tempi d'attesa per provare il gioco con racing seat, volante GT Force Pro e nuova PS2 hanno superato anche i 150 minuti nei momenti di maggiore affollamento.
Sì, avete letto bene. Centocinquanta.

Tempi d'attesa molto simili per *Metal Gear Solid 3*, presentato in fiera da un Kojima evidentemente affaticato e posto al centro di uno stand Konami in cui la quantità è sembrata largamente superiore alla qualità.

Al contrario, Capcom ha preferito puntare su una manciata di franchise già noti per attirare a sé frotte di visitatori: *Demento* (titolo decisamente troppo simile a *Clock Tower*), *Okami* e *Shadow Of Rome* sono così stati mostrati solo in video, mentre la gente ha potuto accalcarsi sulle postazioni di *Devil May Cry 3*, accolto in maniera estremamente positiva da critica e pubblico, e dell'esilarante *Viewtiful Joe 2*. La parte del leone è però toccata a *Resident Evil 4*, titolo che da solo è riuscito a tenere alto l'onore di GameCube in una fiera decisamente Sony-centrica. (Successivamente, Capcom annuncerà l'arrivo del survival horror anche su PS2, un anno dopo la release per il sistema Nintendo.)

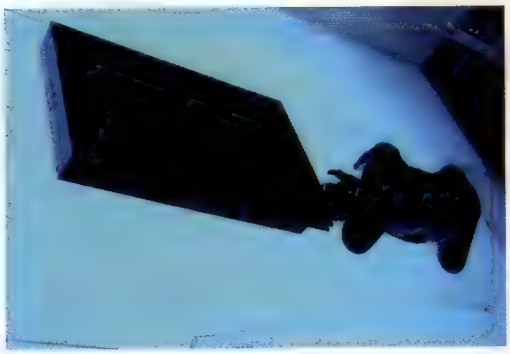
Se il ruolo di portabandiera Nintendo è quindi toccato a un titolo Capcom, Microsoft ha preferito giocare in casa per provare a conquistare l'utenza nipponica, concentrando su *Halo 2* tutte le proprie attenzioni. Sebbene l'impresa sia data per persa in partenza, è interessante notare come l'FPS di Bungie abbia suscitato notevole interesse, arrivando persino a generare code di discreta lunghezza fra visitatori curiosi di testare il famigerato titolo di cui tutta la stampa occidentale parla con venerazione. Il fenomeno stupisce più per la ben nota 'allergia' dei giocatori giapponesi verso gli sparatutto in prima persona che per la scarsa penetrazione di Xbox a Tokyo e dintorni. È ancora presto per affermare che i tempi stiano cambiando e che si stia creando un spazio per gli FPS in Giappone, ma è impossibile non percepire una maggiore sensibilità da parte di sviluppatori e giocatori verso questo genere, come dimostrano anche *Rengoku* e *Coded Arms*, un paio di (non troppo esaltanti, a dire il vero) FPS in arrivo rispettivamente da Hudson e Konami su PSP. La spinta a favore del genere degli sparatutto ha visto anche il contributo di una maggiore presenza di sviluppatori sudcoreani e cinesi, intenzionati a espandere il proprio mercato e a diffondere una serie pressoché infinita di MMORPG sul suolo nipponico.

Infinita è sembrata pure la lista di giochi presentata da Sega-Sammy, con un padiglione enorme e probabilmente secondo solo a Konami in quanto a numero di titoli giocabili. Ma anche una simile abbondanza è sembrata ben poca cosa una volta posate le mani sulle postazioni PlayStation2 di *Sega Rally 2005*: disposto al centro dello stand e introdotto da una Impreza WRC con tanto di immancabili standiste dotate di minigonna vertiginosa e sorriso d'ordinanza, il titolo di punta di Sega ha deluso le aspettative sotto ogni punto di vista, soprattutto alla luce dei risultati ottenuti da titoli come *WRC4*. Realizzazione tecnica opinabile, track design mediocre, sistema di controllo snaturato: si chiamerà *Sega Rally*, ma non è *Sega Rally*.

Il rinnovato entusiasmo che circonda il videogioco in Giappone è sicuramente la nota più positiva di un TGS che è andato ben oltre le aspettative di organizzatori, espositori e visitatori, e che sembra quindi beneaugurante per il futuro dell'industria. Il rovescio della medaglia è rappresentato dalla quantità abnorme di titoli derivativi che sviluppatori una volta noti per la propria originalità hanno in serbo per il prossimo futuro: Namco, Konami e Sega, fra gli altri, sembrano decisamente timorosi di sperimentare nuove meccaniche, e l'arrivo di PSP, anziché stimolare la creazione di gameplay innovativi, pare favorire il riciclo di concept e franchise collaudati. La speranza è che la ripresa dell'economia giapponese porti a una maggiore redditività per i publisher e, in ultima analisi, alla sperimentazione per cui sono famosi i game designer del Sol Levante. Appuntamento al prossimo settembre per un primo bilancio.

La differenza principale fra lo stand Electronic Arts dell'E3 e quello del TGS è nella posizione all'interno della fiera (centrale nel primo caso, defilata nel secondo) e nell'etnia delle standiste. Per il resto il binomio donne e motori funziona tanto a Los Angeles quanto a Tokyo

"Realizzazione tecnica opinabile, track design mediocre, sistema di controllo snaturato: si chiamerà *Sega Rally*, ma non è *Sega Rally*"



Complici le ridotte dimensioni dell'abitazione media giapponese, il nuovo design di PlayStation2 ha incontrato parecchi consensi

KOJI'S CORNER

Koji Aizawa, redattore capo della rivista Famitsu PS2, commenta il Tokyo Game Show

Al Tokyo Game Show di quest'anno non mancavano titoli di spessore e fra i più attesi avevamo *Dragon Quest VIII* e *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Sul fronte hardware avevamo inoltre PSP e la nuova PS2, che sono sicuro abbiate già visto quant'è piccola. C'erano anche un sacco di giornalisti stranieri e non possiamo dimenticare i visitatori paganti, che sono accorsi in massa: erano talmente numerosi che era quasi normale aspettare più di due ore per provare un gioco. Lavorare in queste condizioni mi ha spezzato.

Square Enix sembra pressoché imbattibile per il resto di quest'anno e per il prossimo, e sono davvero convinto che le vendite di *Dragon Quest VIII* supereranno la barriera dei tre milioni di copie in Giappone. Eh sì, i giapponesi adorano gli RPG e i loro preferiti sono *Dorakue* (una contrazione di come viene pronunciato *Dragon Quest* in giapponese) e *Final Fantasy*. Ma *Dorakue* ha un'importanza tutta sua in Giappone: è stato il primo RPG che è riuscito a conquistarsi un pubblico molto ampio. Anche chi non gioca normalmente coi videogiochi, dalle casalinghe ai nipotini, ci gioca. Tutti ci giocano. Stavolta si occuperà dello sviluppo Level 5, studio molto conosciuto in Giappone per *Dark Chronicle* su PS2, e il suo spettacolare utilizzo del toon-shading sta finalmente portando in vita i lavori di Toriyama Akira. Conosco molto bene Akihiro Hino di Level 5 (usciamo insieme a bere qualche volta) e personalmente sono alquanto entusiasta di vedere il gioco e di capire quanto sia riuscito a catturare l'essenza di *Dragon Quest*.

Grazie alla recente fusione, Square Enix è in una posizione in cui può sfornare un numero incredibile di titoli nuovi: oltre a *Dorakue*, sono rimasto colpito da *Radiata Stories*, un RPG molto promettente sviluppato da Tri-Ace, softco conosciuta per la serie di *Star Ocean*.

Konami di solito invade la fiera con tonnellate di giochi, ma quest'anno solo tre sono riusciti a catturare la mia attenzione: *MGS3*, *Enthusia* e *Rumble Roses*. Non c'è molto altro da dire riguardo a *MGS3* se non che è davvero impressionante: detto questo, toccherà a ogni giocatore provarlo e trarre le proprie conclusioni. Il racing game di Konami, *Enthusia*, sembra poter offrire molto e sono riuscito a parlare col suo autore Manabu Akita in fiera. Manabu mi ha confidato di aver dedicato molta passione allo sviluppo e spera possa essere il coronamento della sua carriera decennale: un'affermazione notevole considerando che è stato anche autore di *Rage Racer*. *Rumble Roses* è un gioco di wrestling femminile molto sexy che è stato accolto con enorme entusiasmo dai giocatori: una vera sorpresa per quelli di noi che pensavano che il wrestling femminile costituisse un mercato troppo limitato rispetto a quello dei giochi di wrestling dai nomi altisonanti.

L'enorme stand Sony era incentrato su PSP: c'erano circa 20 titoli giocabili sul portatile, ma nessuna data di lancio o prezzo. Per questo, nonostante la prominenza di PSP, è stata la nuova PS2 'dimagrita' a riscuotere il maggiore successo. La console è incredibilmente piccola e sottile: quel genere di traguardo tecnologico che in molti modi riassume la filosofia di Sony. Si adatta alla perfezione alle case microscopiche della maggioranza dei giapponesi: ho già due PS2 a casa, ma prevedo comunque di comprarmene una, in modo da poterla portare facilmente con me quando viaggio.

Per quanto riguarda i titoli Sony, *Wild Arms 4* mi ha sorpreso perché rappresenta una sorta di svolta per la sere, con i nuovi combattimenti tattici. Mi è piaciuto l'aspetto di *Genji*, un action game sviluppato da Yoshiki Okamoto, ex-Capcom, e ovviamente *Wanda To Kyozo*.

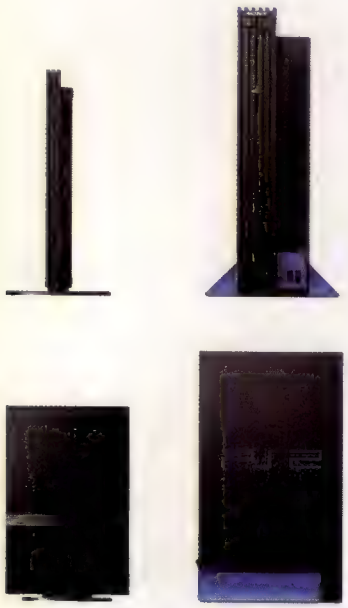
Girando la fiera, sono rimasto particolarmente contento nel vedere che Sega è tornata in forze: il suo stand al TGS era spettacolare e la divisione coin-op sta andando abbastanza bene, anche se devo ammettere che per quanto riguarda il mercato consumer, la casa non è proprio in perfetta forma. Ma in ogni caso molti titoli sono ancora in sviluppo e ce ne sono ancora parecchi che devono essere presentati. Se tutto andrà secondo i piani, Sega dovrebbe avere davanti un anno molto interessante. M'è piaciuto molto *Kiminotamenara Shineru* (*Feel The Magic XY/XX*), il titolo del Sonic Team per Nintendo DS. *Sega Rally 2005* è ancora molto indietro, ma è stato bello assistere al ritorno della serie.

Per finire, Xbox sta dando il massimo e gli altri grossi nomi come Namco, Capcom, Bandai, Koei, Tecmo e Atlus hanno tutti titoli che dovrebbero soddisfare i gusti giapponesi e registrare buone vendite (buone almeno per questo territorio).

Parlando con un sacco di sviluppatori e operatori del settore, sembra che l'economia giapponese stia riprendendosi e tutti aspettano di vederne gli effetti sull'industria dei videogiochi. Direi che abbiamo aspettato a sufficienza questo momento.

Piccolo è bello

Sony lancia un nuovo modello di PS2. E i dissacranti confronti con Xbox si sprecano. Ma realizzarlo non è stato uno scherzo



La differenza fra il vecchio modello di PlayStation2 e quello nuovo è quasi imbarazzante. Altrettanto dicasi dell'implicita ammissione che l'HDD, se mai lo è stato, non è più al centro delle attenzioni di Sony. Ma c'è chi mormora di una versione esterna USB realizzata in collaborazione con Square Enix...

Disposta orizzontalmente, è larga ventitre centimetri, profonda quindici e spessa meno di tre. Rispetto al modello attuale, il suo volume è inferiore del 75%. In pratica, è poco più grande della confezione di un DVD. Pesa 900 grammi ed ha l'adattatore di rete integrato, ma è così piccola da essere incompatibile con l'HDD e richiede un nuovo tipo di multitap attualmente in produzione. Piuttosto che di un miracolo della miniaturizzazione elettronica, PStwo (o la 'PS2 sottile' come vorrebbe Sony o la 'PS3' secondo un confuso giornalista generalista incrociato allo SMAU di Milano) è un formidabile esercizio di ottimizzazione dello spazio. Il merito spetta quindi a **Teiyu Goto**, Chief Creative Director di Sony nonché scultore dell'intera famiglia PlayStation, controller e memory card compresi. E allora, come nasce la prima console al mondo che può essere impiegata come mouse pad? Signor Goto...

L'esistenza di un nuovo design in sviluppo è rimasta segreta fino al giorno dell'annuncio. Quando ha iniziato a lavorare sulla nuova forma di PS2?
Verso la fine dello scorso novembre.

"La mia idea era di non 'disturbare' l'attuale PlayStation2, ma di fare in modo che i due modelli potessero convivere"

Teiyu Goto mostra con visibile compiacimento la sua ultima creazione. Se Ken Kutaragi è il padre di PlayStation, lui non può che essere la madre e il nuovo modello l'ultimo nato. Congratulazioni

Di solito lavora sul design da solo o nell'ambito di un team?
Tendo a lavorare da solo sul design di nuovi progetti, ma dal momento che tecnologia e design sono collegati, nella fase di finalizzazione opero a stretto contatto con il dipartimento di pianificazione e ingegneria dei prodotti di Sony Computer Entertainment.

C'è una chiara somiglianza fra il nuovo design di PlayStation2 e il precedente. È intenzionale? Quali elementi del design originale ha voluto ribadire nel nuovo?
La mia idea era di non 'disturbare' l'attuale PlayStation2, ma di fare in modo che i due modelli potessero convivere. Ho voluto rispettare una certa armonia concettuale nell'ambito della famiglia PlayStation. Se avessi modificato completamente il design, l'attuale PlayStation2 sarebbe sembrata 'old generation'. Invece adesso possono coesistere tranquillamente.

Come potete notare, la vecchia PlayStation2 si compone di due box, uno piccolo accogliente i connettori ed uno grande custode della CPU e di altri componenti chiave come il lettore DVD. In questo modo, le dimensioni di PlayStation2 sembrano più grandi o più piccole a seconda dell'angolazione da cui la si osserva. Ho voluto conservare il concetto dei due box anche nel nuovo modello.

L'attuale PlayStation2 usa inoltre il colore blu per esaltare alcuni particolari. Sebbene avessi potuto usarlo anche sul nuovo modello, ho deciso di non farlo perché non sarebbe stato innovativo in termini di design. Sono così giunto alla soluzione della 'cintura' lucida applicata attorno alla zona centrale della console. Un po' come la cintura attorno ai vostri pantaloni, funziona da elemento di contrasto e l'uso di una superficie lucida piuttosto che opaca non fa che accentuarlo ulteriormente.

Infine, ho deciso di sostituire lo stand originale blu e spigoloso con uno nero e circolare perché non ritengo sia necessario che la base venga messa in evidenza. Il nuovo modello di PlayStation2 non richiede alcuna enfasi pertanto lo stand dev'essere discreto.

In qualità di designer, stabilisce anche il layout interno della console oltre al suo aspetto esteriore? E come funziona il rapporto con il dipartimento che si occupa della effettiva fabbricazione?
In termini di puro design cerco sempre di creare prima la forma ideale, quindi vedo quanto facilmente possa essere realizzata. Vanno inevitabilmente accettati dei compromessi, ed è importante lavorare con gli altri reparti per elaborare nuove tecniche di fabbricazione che consentano di avvicinarsi il più possibile al design che ho scelto.

L'iniziale proposta del reparto ingegneristico era quella di realizzare un nuovo modello di PlayStation2 della stessa dimensione del più piccolo dei due box di cui si compone l'attuale. Ma a mio avviso non avrebbe avuto un grosso impatto e non sarebbe stato percepito come un progresso significativo. La mia controproposta è stata quella di realizzare una console ancora più piccola, impiegando eventualmente nuovi componenti per ridurne le dimensioni.

Quali sono stati i fattori principali che hanno permesso una così drastica riduzione dello chassis in termini di peso e dimensioni?
Le dimensioni dell'originale modello di PlayStation2 erano tali per una serie di ragioni. Innanzitutto per la circuiteria principale, quindi per lo spazio richiesto dal motorino di apertura/chiusura del lettore e infine per accomodare l'HDD. Mentre studiavamo la possibilità di creare una PS2 più piccola era chiaro che la necessità di avere questi elementi andava riconsiderata con attenzione.

Quali componenti del sistema originale avete deciso di eliminare?
Abbiamo sostituito il lettore ottico a caricamento frontale con uno a caricamento dall'alto, risparmiando una considerevole quantità di spazio. Abbiamo inoltre rimosso l'alimentatore interno rimpiazzandolo con uno esterno, assieme all'expansion bay necessario per l'HDD. La rimozione di questi elementi è stata fondamentale.

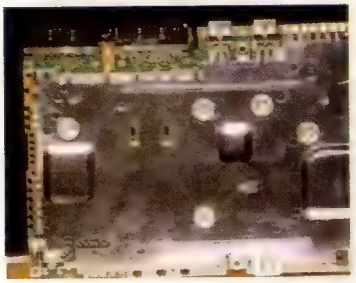
Come funziona esattamente il processo che determina il design finale?
È un processo che richiede una serie di consultazioni fra il designer (in questo caso io), il dipartimento di pianificazione prodotti di SCEI (che decide quali componenti dovrebbero essere inclusi nel sistema) e gli ingegneri, il cui incarico è quello di implementare e costruire il design finale.

Inizialmente creo il mio design ideale sulla base dei componenti richiesti, quindi ha corso una serie di meeting per determinare la forma ottimale.

Fra i componenti richiesti da SCEI figurava probabilmente la porta Ethernet (e il modem a 56k per l'edizione americana). Quali difficoltà ha comportato la sua implementazione?
L'inclusione della porta Ethernet non ha fatto una grossa differenza ed occupa solo una minima parte dello chassis. Ciononostante sono certo che la sua integrazione con tutti gli altri componenti del sistema non sia stata semplice per gli ingegneri elettronici.

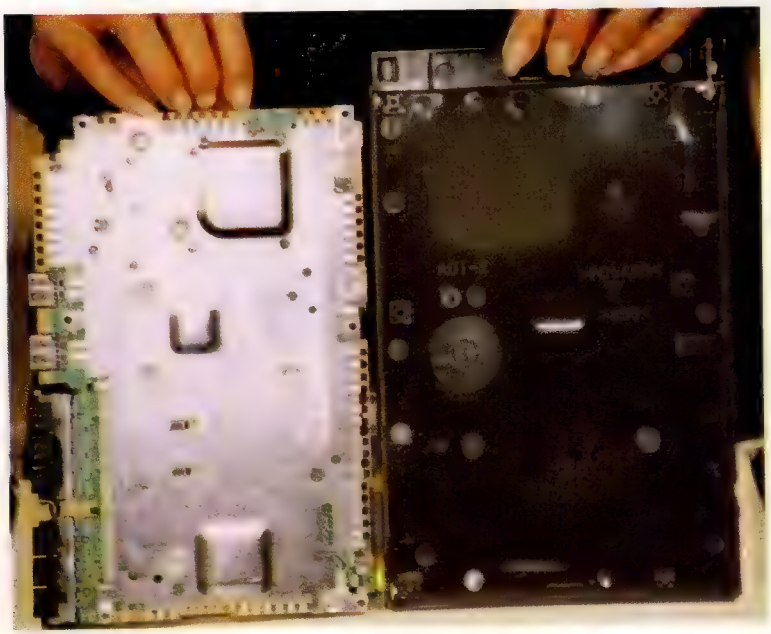
Quali altri accorgimenti ha adottato per rendere la console così piccola?
Come potete vedere, il vecchio modello di PS2 presenta una serie di costine lungo il perimetro. Nel nuovo modello, al fine di rispettare il design originale, ho cercato di ridistribuire tutti i tasti funzione principali come quelli di accensione ed eject su una sola costina per non disturbare il design e risparmiare spazio.

Ma ho usato anche altre tecniche. Primo: ho modificato la dislocazione degli ingressi per memory card e controller. Laddove su PS2 sono entrambi sulla stessa facciata, sul nuovo modello sono distribuiti diversamente per sfruttare al



La zona in altro a sinistra mostra l'intaglio operato sulla scheda madre per incastonarvi i connettori di memory card e controller

massimo la superficie disponibile. Secondo: la scheda madre non è perfettamente rettangolare. Ne ho eliminato una piccola sezione per fare in modo che i connettori stazionino allo stesso livello della scheda, piuttosto che al di sopra o al di sotto come vorrebbe la consuetudine. Ciò ha richiesto alcune attente riconfigurazioni della scheda madre, ma ci ha permesso di risparmiare un sacco di spazio. Terzo: il rivestimento metallico alla base della scheda non è completamente piano, ma presenta delle protuberanze necessarie ad accogliere certi elementi della circuiteria. Per evitare che queste estrusioni comportassero un incremento dello spessore generale della console, ho sagomato delle nicchie corrispondenti sulla parte interna dello



A sinistra, le varie protuberanze del rivestimento metallico alla base della scheda madre. A destra, le nicchie corrispondenti 'scavate' nella plastica per accoglierle senza aumentare lo spessore

Nel nuovo modello di PlayStation2, il motorino elettrico del lettore CD/DVD è posizionato sullo stesso piano dell'ottica laddove i due elementi sono tradizionalmente disposti ad altezze differenti

"In termini di puro design cerco sempre di creare prima la forma ideale, quindi vedo quanto facilmente può essere realizzata"

chassis di plastica. Quarto: il motorino elettrico del lettore è solitamente disposto sotto il lettore stesso. Per il nuovo modello di PS2 il motorino è stato riposizionato di fianco al lettore, risparmiando altro spazio. In fine, dal momento che il lettore è disposto ad una estremità del box piccolo, una volta agganciato il disco, questo sporge leggermente al di là del box. Visto che non c'era modo di spostare il lettore verso l'interno della scheda, avrei dovuto aumentare la larghezza del box piccolo. Ciononostante sono riuscito a sollevare leggermente la corona su cui si aggancia il disco, in modo tale che quest'ultimo finisse per abitare il box superiore più largo.

Ha dovuto rimuovere anche la ventola di raffreddamento per guadagnare altro spazio?
No, non è stata rimossa, ma sostituita con una più sottile ed efficiente.

Il nuovo modello di PlayStation2 ospita il chip che accorpa Graphics Synthesizer ed Emotion Engine?
La nuova PlayStation2 è stata disegnata per accomodare tanto l'attuale chipset quanto quello combinato senza richiedere alcuna ulteriore modifica.

La particolare dislocazione del lettore ottico e la conseguente sporgenza del disco rispetto alla parte inferiore dello chassis. Un delicato lavoro sulla corona d'aggancio ha permesso al disco di finire nel box più capiente pur aderendo ad un meccanismo di fatto accomodato nel box più piccolo sottostante. Questione di millimetri

OUTER WORLDS

REPORTAGE

01 Gaming Grows Up: Parte 1

Stati Uniti: I lettori di **Videogiochi** che non fossero già abbonati a Playboy (e non devono essere pochi vista la quantità di, er, articoli consultabili in rete) dovrebbero procurarsi il numero d'ottobre dell'edizione americana. Perché? Ma perché è il numero con lo speciale 'Gaming Grows Up', che illustra quanto sia cresciuto il videogioco mostrando diverse eroine digitali senza veli e in atteggiamenti provocanti o sessualmente allusivi. I disegni ritraggono personaggi provenienti da *Mortal Kombat*, *Bloodrayne*, dal nuovo *Leisure Suit Larry* e, ovviamente, da *Playboy: The Mansion*. "La speranza è che i puristi non se ne abbiano a male. Questa è solo la prossima versione della pinup", dice il senior editor di Playboy **Scott Alexander**. Tranquillo Scott, nessun problema.

02 Gaming Grows Up: Parte 2

Hong Kong: Tutti sanno che internet ha reso più facile che mai trovare una fidanzata. Del resto quale ragazza sana di mente potrebbe mai rifiutarti, soprattutto dopo che le hai spedito quel tuo autoritratto in jpeg con il volto di Brad Pitt applicato con Photoshop sul corpo di, uh, Brad Pitt? Ma un momento: perché fare tutta quella fatica quando Artificial Life ti offre una fidanzata virtuale da scaricare sul tuo cellulare? Prestate attenzione perché è geniale: come un Tamagotchi per adulti solitari con troppi soldi a disposizione, la gente paga Artificial Life per avere una fidanzata sul cellulare, quindi paga ancora per comprarle dei regali che la rendano felice. Ovviamente se non le comprerete abbastanza roba lei comincerà ad imbronciarsi. E anche gli amministratori di Artificial Life, evidentemente. È proprio come una vera relazione via internet, ma senza il rischio che termini con un deludente viaggio oltreoceano. La vostra love story digitale comincia all'indirizzo www.artificial-life.com.

cut & paste

"Non giudichiamo i videogiochi esclusivamente in base alle nostre opinioni personali, ma anche in funzione di quanto noi riteniamo possano piacere al pubblico giocante. Abbiamo giocato titoli che non ci sono piaciuti e gli abbiamo dato un voto alto perché sapevamo che la maggior parte delle persone li avrebbero apprezzati così come abbiamo dato voti bassi a giochi che abbiamo amato perché a molte persone non sarebbero piaciuti"

Per giustificare il voto basso assegnato a *Paper Mario 2*, lo staff del mensile Game Informer è costretto a svelare le sue doti di preveggenza

"Videogiocare pone in uno stato di alterazione. È come quando un atleta è consapevole di far bene. Non sa esattamente cosa sta facendo, ma sa di funzionare al massimo delle sue potenzialità"

Il Dott. Jeremy Thornton rivela i risultanti di alcune ricerche condotte alla University of Hull. Considerate quindi la 'zona' clinicamente definita

"Il succo dell'articolo è che i videogiochi non sono solo per bambini. Vogliamo definire il modo in cui Playboy tratterà i videogiochi, dal punto di vista di un adulto con una vita sociale"

L'editor di Playboy, Scott Alexander, in merito a 'Gaming Grows Up'

03 Kiro Kiro Kirorin

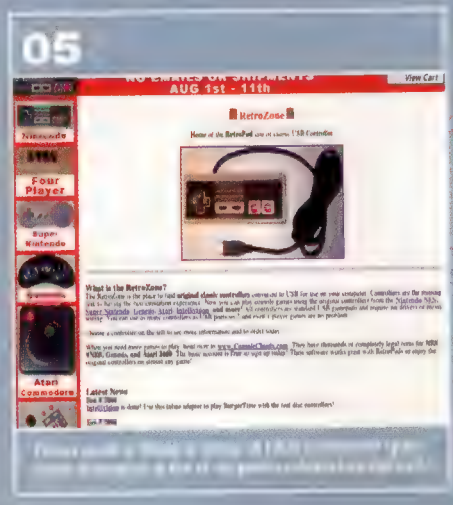
Germania: Il problema dei titoli a due o più giocatori è che richiedono degli amici, e per un giornalista che lavora per tutte le ore che Dio gli concede al fine di ottenere succose esclusive non è facile trovarne. Soprattutto se è un fan del calcio balilla. E allora sia lodato il Signore per Kiro, un robot per calcio balilla sviluppato in Germania nell'ambito della ricerca sulla robotica e sull'intelligenza artificiale. Kiro è un avversario tosto (potete vederlo all'opera all'indirizzo www.informatik.uni-freiburg.de/~kiro/english/index.html), ma c'è da aspettarselo se si considera che monitorizza il campo da gioco 50 volte al secondo con il solo intento di farti sfigurare davanti ai tuoi amici. Non che gli amici siano un problema se hai Kiro, perché non ne hai bisogno. Evviva!

04 La pirateria è un crimine

Hong Kong: Alcuni di voi avranno già scoperto (ed apprezzato) le qualità dell'Xbox Media Center, ma se c'è una cosa di cui la console Microsoft non è capace è stare in un taschino. Il sistema PSP di Sony, d'altro canto, permetterà di vedere film mentre siete in metro, in auto (sul sedile passeggero magari) o al cesso, ma perché aspettare quando potete ordinare un GBA Movie Player oggi stesso? Al costo di 30 dollari, la periferica in questione mastica schede Compact Flash ed offre una serie di opzioni multimediali: film, mp3, ebook e, se ordinate da Lik-Sang, un non meglio specificato 'software di emulazione fatto in casa' che si vocifera sia di fatto un emulatore di NES. Per maggiori informazioni visitate il sito www.lik-sang.com, ma ricordate: non usate questo apparecchio con materiale illegale. Certo.

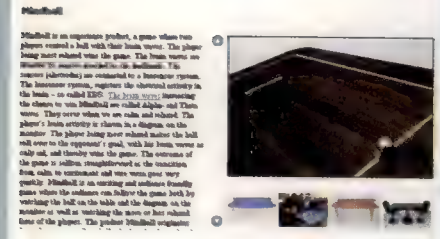
05 Il passato fra le dita: Parte 1

Stati Uniti: Emulare i vecchi hardware su PC è cosa buona e giusta, ma non c'è niente che possa ricreare il piacere di saltellare fra una curva e l'altra di *Super Mario Kart* con in mano il controller del SNES. Non è tanto per il fatto che i tasti cursore non siano adeguati, ma per qualcosa di meno definibile: i game pad trasmettono delle sensazioni, un peso, una storia e dei ricordi, e tutto questo va perduto quando provi a ricreare le esperienze di un tempo impiegando qualsivoglia sistema di input contemporaneo. La missione di Retrozone è più interessante di quanto il suo nome lasci intendere: modificare i controller di un tempo per impiegarli sui PC di oggi, rimpiazzandone i peculiari attacchi originali con più comuni uscite USB. Retrozone costruisce anche adattatori e multitap, e sebbene i prezzi non siano propriamente economici, le sue soluzioni sono eleganti e di certo faranno l'invidia di tutti i geek del vostro vicinato, anche di quel tipo vanitoso che se ne va in giro con la fibbia del NES sulla cintura. Dateci un'occhiata all'indirizzo www.sealiecomputing.com/retrozone.



06

07



08

06 Il passato fra le dita: Parte 2

Stati Uniti: "Messiah unisce il videogioco del passato con la tecnologia del futuro per offrirvi gli accessori di oggi". È una maniera decisamente stilosa per dire, "Raga! Abbiamo appena realizzato dei pad wireless per SNES! E, dannazione, anche per NES! Potete comprarli se volete. Sono 29,99 dollari più spese di spedizione al paio e riceverete anche una targhetta! Fico!". In verità, fichi lo sono veramente, ma è difficile immaginare per questi pad un gran mercato al di là di una nicchia di 'cavofobici' fanboy Nintendo. Ciononostante, se siete uno di questi, fate visita al sito www.playmessiah.com. Potete anche comprare cappellini griffati Messiah se volete, anche se **Videogiochi** non saprebbe dire se si tratti di una sciccheria del passato, del presente o del futuro. Magari non è affatto una sciccheria.

07 Usa la forza Luke...

Svezia: Fate attenzione perché state per conoscere il gioco della vita. Davvero. Il Mindball è simile al tiro alla fune, ma si gioca col cervello. I concorrenti siedono ai due opposti di un tavolo e ciascuno deve provare a spingere una sfera verso l'avversario usando solo il potere della mente. Apposite cuffie provviste di sensori registrano il grado di rilassatezza dei due partecipanti e trasferiscono sulla sfera la forza appropriata. Lasciati prendere dallo stress o dal panico e la sconfitta è garantita. Si tratta di trovare il giusto equilibrio fra non pensarci e pensarci quanto basta da non pensarci. Chiaro no? Dopo un anno di test e sperimentazioni, Mindball è stato recentemente commercializzato al prezzo di 15.000 Euro circa (per il modello base, sprovvisto di sedie). È anche disponibile un add-on per condurre partite in multiplayer a sei giocatori organizzati in due squadre da tre, oppure, volendo, per ostentare la propria freddezza affrontando in solitario le onde celebrali combinate di altri cinque concorrenti. Ulteriori dettagli all'indirizzo www.mindball.se. Ohmmmm....

08 Retro Maniac

Germania: La pagina di apertura del sito LucasFan Games riporta la dicitura "In remembrance of LucasArts (1982 – 4 March 2004)". Sebbene le voci che darebbero per morto il genere degli adventure game siano un filo esagerate, ci sono alcuni che ritengono che LucasArts sia degenerata da maestra di quest'arte in spacciatrice di qualsiasi cosa porti il marchio 'Star Wars'. L'obiettivo di LucasFan Games è preservare la reputazione della società. Il loro remake di *Maniac Mansion* (brillantemente intitolato *Maniac Mansion Deluxe*) è un clone dell'originale riccamente colorato e abilmente confezionato. È stato già scaricato da oltre 200.000 giocatori ed ha addirittura ricevuto un plauso da parte di Ron Gilbert. "Voi ragazzi avete svolto un lavoro eccezionale", ha dichiarato il creatore di *Monkey Island*. "Tanto di cappello". E tanto di cappello anche da parte di **Videogiochi**, ovviamente. Scaricate questo gioiello dal sito www25.brinkster.com/lucasfangames/.

OUTER WORLDS
MEDIA

09 Masters of Doom

Da mesi in attesa di una recensione su queste pagine, 'Masters of Doom' è, banalmente, uno dei migliori libri sui videogiochi mai scritti finora. Il giornalista David Kushner (collaboratore, fra gli altri, di New York Times e Wired) racconta la storia di id Software e delle due persone che hanno dato origine ad uno degli studio più importanti dell'ultimo ventennio, John Carmack e John Romero, e lo fa con competenza, passione e uno stile in grado di tenere incollato il lettore fino all'ultima pagina. Niente elucubrazioni mentali, niente prese di posizione a favore o contro la violenza che ha sempre permeato i giochi di id, niente sermoni sullo stile di vita dei fondatori della softco (ora) texana: Kushner riporta i fatti, i numeri e le date, condendo il tutto con una trascrizione dei dialoghi dei protagonisti che, per quanto evidentemente romanzata in più punti, non fa altro che accrescere il piacere della lettura.

Per gli over-25 è una carrellata nostalgica su un periodo irripetibile della storia dei videogiochi, un continuo "questo me lo ricordo, grandissimo!" seguito dall'altrettanto inevitabile "quelli erano bei tempi", ma anche un'occasione per rivalutare la figura di Romero, troppo spesso facile bersaglio di una critica in grado di cambiare ogni opinione ad ogni soffio di vento. Per gli altri, è un modo per conoscere da vicino la genesi di id e le persone che hanno regalato al mondo capolavori come *Wolfenstein 3D*, *Doom* e *Quake*.

La recente pubblicazione dell'opera in formato economico rende 'Masters of Doom' un acquisto obbligato, a prescindere dalla propria passione per il genere degli FPS o per i videogiochi PC in generale, ed è con somma gioia che la redazione apprende di un secondo progetto firmato Kushner in uscita nelle librerie fra un paio d'anni (le voci di corridoio fanno il nome di Bungie).

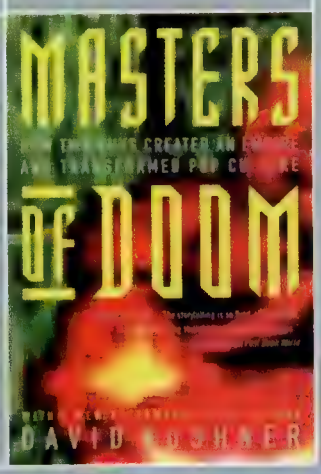
10 Game Culture (c:cube)

C:cube è una giovane pubblicazione trimestrale di studio e approfondimento che si propone l'arduo compito di "studiare la comunicazione in ogni sua forma, riflettere sulla crisi dei linguaggi tradizionali, anticipare e accompagnare quelli che ora vanno nascendo" (www.ccube.info). Ogni numero ha come oggetto d'analisi un fenomeno ben preciso ed è redatto da un gruppo di professionisti, accademici ed esperti del settore appositamente 'reclutati' allo scopo.

Di particolare interesse è il numero 05, intitolato 'Game Culture' e dedicato, complimenti per l'intuito, ai videogiochi. "Il seguente lavoro nasce con l'intento di tracciare le linee guida per uno studio in profondità della cultura dei videogame", scrive Nello Barile (uno dei curatori) nella prefazione. "Esso manterrà una struttura tripartita. La prima parte fungerà da introduzione generale all'oggetto videogame. Nella seconda saranno esaminate le sue dimensioni costitutive. Nella terza saranno individuate le interrelazioni tra questo importante fenomeno culturale e altri media".

Il risultato è una collezione di ben 18 articoli, ognuno dedicato ad un particolare aspetto del fenomeno, ma soprattutto, ed è forse questa la caratteristica più intrigante di 'Game Culture', redatti da studiosi e professionisti provenienti dalle discipline più disparate, dal docente di storia e critica del cinema presso la IULM Gianni Canova al Group Software Manager di SCEI Andrea Cuneo, dal professore di psicologia cognitiva dell'Università La Sapienza Enrico Pozzi all'editor della rivista Xbox Magazine Ufficiale Francesco Alinovi, dal docente di progettazione presso l'ISIA di Roma Giorgio Santero alla scrittrice e giornalista Alessandra C. (già su queste pagine per il suo 'Skill'). E poteva mancare Matteo Bittanti? Ovviamente no. Una lettura altamente consigliata.

09

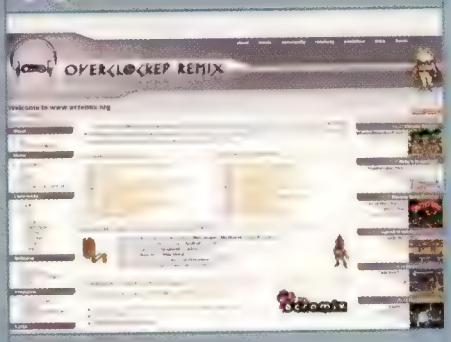


Autore: David Kushner
Editore: Random House
Prezzo: $24,95 (hardcover), $14,95 (paperback)
Pagine: 368

10

Autore: Autori vari
Editore: Bevivino Editore
Prezzo: 15 Euro
Pagine: 140

11



Nome: **OverClocked Remix**
URL: **www.ocremix.org**

11 Sito del mese

Esistono centinaia di siti dedicati alla game music, ma in pochi possono vantare la completezza di OverClocked Remix. Quest'ultimo ambisce a provare che "[la musica dei videogiochi] non è trascurabile o semplicemente un sottofondo, ma è intricata, innovativa e duratura come qualsiasi altra forma [espressiva]", e offre infinite reinterpretazioni in chiave moderna di brani classici. Una rapida consultazione dell'archivio porta alle orecchie capolavori sonori vagamente familiari e altri, come un remix del tema di *Asterix* per NES intitolato 'Niggaz 4 Life', che lo sono un po' meno.

12

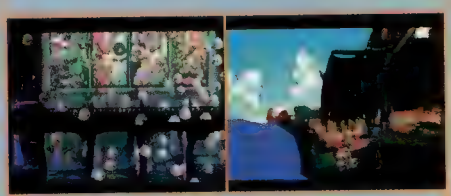
Giappone: *Paper Mario 2* vede un idraulico italiano noto per la sua corpulenza privato di una dimensione. Ma la perdita dell'asse Z gli concede tutta una serie di nuovi poteri, pertanto non sembra preoccuparsene. Come dimostra questo spot...

Si tratta di un gioco GameCube, ovviamente, e OH MIO DIO, Mario è ENORME. Ocio a quei piccoli aerei

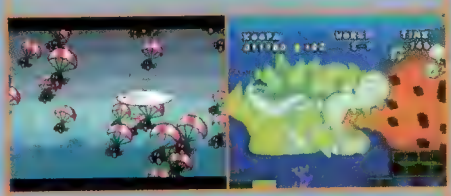
Finito su un foglio di carta, Mario comincia a piegarsi. Una piega lungo la diagonale è il primo passaggio

Anche piegato, Mario riesce sempre a far sembrare piccini i 747. Quindi vola verso il cielo...

...ed atterra nel gioco. O si è rimpicciolito durante il volo o i livelli sono davvero mastodontici



Il look stilizzato dei personaggi 2D in un mondo 3D viene messo in mostra da legioni di volti familiari



Un'orda di Bobomb paracadutisti: l'ideale per far fuori Bowser. Che comunque sembra minaccioso

La voice fuoricampo annuncia: "La misteriosa avventura di *Paper Mario*", e il tema musicale fa il resto

Ci eravamo lasciati con una domanda: "Se potessimo viaggiare a ritroso nel tempo come il protagonista del celebre romanzo di Wells e ribattezzare il medium videoludico, come lo chiameremmo? Quale definizione esprimerebbe appieno la sua essenza, il suo specifico, ciò che lo rende unico e peculiare?". Ci ritroviamo con una serie di risposte. Questa, per esempio: "Tutti i prodotti d'intrattenimento possono essere usufruiti in modo attivo o passivo. Leggere un libro o scriverlo, vedere un film o farlo, ecc. I videogiochi accorpano le due dinamiche in un'unica azione: la forma *attiva* corrisponde al giocare il gioco, quella *passiva* al metterlo in atto in un contesto già scritto, prestabilito, subendolo se vogliamo. In una frase: i videogiochi sono un mezzo d'intrattenimento *attivo* che operano sulla meccanica di un mezzo d'intrattenimento *passivo*. Il rapporto tra le due forme non è prefissato, ma varia a seconda del genere di riferimento. Mentre in un'avventura la forma passiva domina e l'attiva è ridotta al mero montaggio, in un gioco sportivo 'il già stabilito' inquadra la forma attiva in un contesto senza tuttavia imbrigliarla completamente. Ne consegue che i videogiochi sono figli di *mamma cinema* [il gene(re) 'movie' del tuo ragionamento] e di *papà sport* [il gene(re) 'flick']. Per avvalorare la maternità del cinema si possono elencare le caratteristiche comuni con il videogioco. Un copione già scritto, una scenografia demarcata e già organizzata. Il gioco come realizzazione di una storia, così come il film prevede un attore che recita la sua parte. La lettura graduale del copione, con la possibilità dell'improvvisazione. In entrambi i casi, l'errore è sì punito, ma comunque ammesso: si può ripetere più volte la scena, correggere le sbavature per il final cut. Il film/videogioco che dobbiamo realizzare è privo di stuntman, per questo ci richiede delle abilità da sviluppare con l'allenamento e la ripetizione. La maternità del cinema nei confronti dei videogiochi sussiste se riguarda l'atto del *fare* e non solo del *vedere*: giocare vuol dire *agire*. Il titolo di papà allo sport è comprovato dal significato del termine (gioco) e dalle azioni che predispone. Il videogioco è un'attività fisica e mentale. Il videogioco è una sfida. Nel videogioco sono presenti uno o più antagonisti, reali o artificiali. Per svolgere al meglio l'attività agonistica è necessario allenarsi e quindi sviluppare le proprie capacità. Il videogioco sancisce i progressi ottenuti e i fallimenti in modo inequivocabile: non c'è ambiguità. Sport = "l'insieme delle attività (esercizi, gare, e simili) praticate individualmente o in gruppo per divertimento o per sviluppare la forza e l'agilità... fare qualcosa per sport = per diletto senza lo scopo del guadagno" (diz. DeAgostini). Ergo, un termine che meglio esprime l'essenza del "videogioco" dovrebbe rendere conto della duplice parentela. Se consideriamo la similitudine con mamma cinema allora potremmo suggerire Palcoscenico Virtuale, La Fattoria Dell'Attore, Marionette Digitali, 'Recitata' Digitale, Al Posto Tuo... insomma, qualsiasi cosa che richiami l'arte/atto del recitare o il luogo in cui è praticata/o. Se invece consideriamo più rilevante la paternità sportiva, allora potremmo suggerire Pollice Opponibile Digitale, PulsoPad o comunque qualcosa che richiami l'organo principale che questo sport sollecita, stimola e richiede (vedi il piede per il football). I lettori più attenti avranno notato che, sotto questa angolazione, i videogame sono intesi come una simulazione di una simulazione (la recita di un attore nel cinema, la simulazione di un conflitto nello sport). Questo, tuttavia, non vuole sminuirli, ma meglio precisarne i debiti culturali e pragmatici" (Maxlee).

Altri scrivono: "Prima di giungere ad una definizione di 'videogioco' risolutiva (in fase di sempiterna formulazione...), ascriverei al ricettario delle peculiarità del medium anche la 'proiezione di se stessi' all'interno dell'ambiente ludico. Via libera quindi all'interazione e alla manipolazione in tempo reale delle immagini, tuttavia resta il fatto che chi sconfigge Gandorf sono *IO* e non certo Link. Un fenomeno, quello della proiezione, che per taluni versi ricorda il coinvolgimento emotivo (che, talvolta, si traduce in una completa immedesimazione) cagionato dalla fruizione filmica, sebbene il primo raggiunga un substrato concettuale più profondo e personale; in particolare, non è la vita fittizia di un personaggio fittizio appartenente ad un mondo fittizio ad entrare nella mia, bensì è la mia che si configura con un altro mondo (altrettanto fittizio) e non solo empiricamente (interagendo mediante il controllo del mio alter ego on screen), ma anche mentalmente. Metabolizzate le regole di fondo, sono *io*, nell'accezione più ampia del termine, che decido come muovermi, esplorare e dunque giocare, a seconda del grado giornaliero di rotazione testicolare" (Elpaga).

Nuove proposte (vecchie problematiche?): 'Interacting video' o 'Video intertainment' (Fabio); 'Esperienza Virtuale' (gendoikari86); 'Interazione audio-visiva' (Daniele Brovida). Infine, una confessione: "Ho sempre avuto diffidenza per chi ha tentato di ribattezzare il videogioco. Secondo me dovremmo proprio scomodare Wittgenstein, anzichenó. Interroghiamoci sull'uso del termine Videogioco, più che sul suo significato.

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

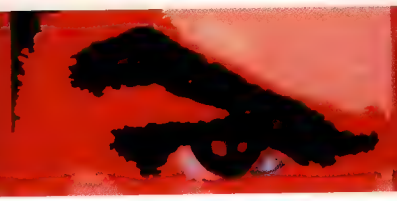
Tutti i nomi

Il fatto che il termine 'gioco' non goda di buona fama non vuol dire che se ne debba cercare un altro, semmai vuol dire che Huizinga va rispolverato. Se i media generalisti credono che i videogiochi siano giochi nel senso di 'giochini', anziché cambiare nome dovremmo spiegare che il gioco parla di noi a noi con noi tanto quanto la letteratura e il cinema. Forse non lo chiameranno Arte? Be', ma a chi importa? Il cinema è il vero videogioco, dice Canova. Il videogioco, col suo continuo incessante movimento di dita, occhi, pensieri, é il vero cinema, nel senso greco del termine. Questo vuol dire che dovremmo scambiare i due nomi? Non credo. Potrebbe arrivare un McLoud a dirci che il viggí lo si puó chiamare sequential (f)art, ma la sostanza non cambia. *Nomina nuda tenemus*. Amen." (Paolo Ruffino).

"Chihiro: 'Nonna... Volevo che tu sapessi il mio vero nome! È Chihiro!'. Zaniba: 'Oh, che bel nome! Mi raccomando, prenditene cura' (da 'La Città Incantata' di Hayao Miyazaki)"

Finiamo qui, ma solo perché lo spazio cartaceo ci costringe alla pausa. Sul prossimo numero, le inevitabili conclusioni. O, molto più probabilmente, l'inizio di una nuova discussione. Ogni sintesi, si sa, è una nuova tesi.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



REDEYE

Uno sguardo di sbieco all'industria dei videogiochi

Un pomeriggio di shopping

Il negozio di videogiochi preferito di RedEye è chiuso: il suo proprietario è impegnato a salvare un gruppo di top model dalle grinfie di un signore della droga, a bordo del suo mega-yacht carico d'esplosivo (anche se il foglietto attaccato con lo scotch sulla porta del negozio dice semplicemente 'Sono impegnato. Passate più tardi'). Tocca andare nel negozio di una grossa catena. Ed è lì che RedEye osserva un bambino impegnato a studiare tutte le opzioni che gli vengono offerte da uno scaffale zeppo di episodi di *Medal Of Honor*. In un angolo del negozio, il padre del bambino sfoglia una rivista specializzata con aria annoiata, prima che i suoi occhi cadano su un'anteprima di *Sid Meier's Pirates*.

È ancora intento a leggere quando arriva il ragazzino. Ha preso la sua decisione e ha una scatola in mano. "Voglio questo", dice con aria esitante. "Cosa stai leggendo?". Il padre indica la pagina: "Questo era un gioco di quando avevo la tua età. Credo che adesso sia uscito un nuovo episodio". Detto questo, porge la rivista ad un commesso al di là del bancone. "Ce l'avete questo?", domanda. "*Pirates*? Uscirà solo fra qualche mese...", risponde sbrigativamente il commesso. "Strano. Questa pagina sembra proprio la pubblicità del gioco", afferma il padre, senza sapere di aver detto due verità con una sola frase.

RedEye rimugina e torna con la mente al 1978, l'anno zero dei videogiochi, l'anno di *Space Invaders*, l'anno in cui a Tokyo, secondo la leggenda, era impossibile trovare monete da 100 Yen: il videogioco è cresciuto più di quanto si potesse pensare. È passato più di un quarto di secolo, un periodo di tempo sufficiente per considerare il videogioco secondo criteri diversi dal solito. Non generazioni di console, ma generazioni di giocatori. Molte delle persone che sono cresciute coi videogiochi, che continuino a farlo o meno, hanno ora dei figli.

Per esempio: prendete Matthew Broderick, passato dall'hacker di 'War Games' che all'inizio degli anni '80 rischiava di distruggere il pianeta dalla propria stanza da letto (tutti quelli che fanno causa a publisher di giochi troppo violenti prendano nota) al rampante Ferris Bueller, che all'inizio del film 'La pazza giornata di vacanza' si lamentava di aver ricevuto in regalo dai propri genitori un computer anziché una macchina. Da lì è arrivato a recitare parti da adulto, come l'insegnante rompiscatole o il marito di Nicole Kidman. La verità è che ci stiamo facendo vecchi.

Ad essere proprio onesti, non ci possiamo lamentare: abbiamo visto un sacco di cose, abbiamo assistito al passaggio dai giochi basati sulla distruzione ripetitiva di sprite di un centimetro per lato a spettacolari città pulsanti di vita. Progresso? Forse. All'inizio non avevamo la tecnologia, ma non avevamo nemmeno idea dei nostri limiti. Gli home computer hanno offerto alla gente creativa una nuova tavolozza con cui lavorare. Persone che non riuscivano a trovare una forma per esprimersi a casa, a scuola o al lavoro hanno improvvisamente ricevuto in regalo una tela completamente bianca.

E così hanno iniziato a creare. I primi anni '80 sono stati gli anni dell'astrazione videoludica, con programmatori senza grafici, senza finanziatori, senza distributori e senza soldi che faticavano a dare una direzione a quest'energia. Bit e byte si susseguivano come in una tempesta digitale, coi programmatori che si tiravano palle di neve sotto forma di demo, spremendo fino all'ultima goccia l'hardware su cui lavoravano, cercando nuovi temi, nuove idee, nuove dinamiche di gioco. La maggior parte delle volte cadevano e si perdevano nella tormenta. Altre volte portavano a compimento la propria idea e davano vita alle sculture di neve più belle mai viste prima.

"Potrà la seconda generazione di giocatori vantare di aver assistito ad una simile diversità o la prima generazione ha già rovinato tutto?"

Le sculture diventavano così forme da cui trarre ispirazione, eccezionali al principio, ma sempre meno affascinanti ad ogni iterazione, con ogni clone che gli sottraeva un po' di magia. Alla fine non erano più opere d'arte, ma regole: i giochi dovevano avere questa forma o quest'altra o quest'altra ancora. Ci eravamo abituati ad amare così tanto ciò che conoscevamo meglio che avevamo dimenticato la libertà che possedevamo un tempo. Eravamo diventati un'industria, ma troppo velocemente.

Eppure la prima generazione di videogiocatori ha visto un sacco di cose, da *I, Robot* a *Deus Ex Machina*, da *Back 2 School* a *3D Deathchase*, da *Chuckie Egg* a *Elite*, *Captain Blood* e *Damocles*. Potrà la seconda generazione di giocatori vantare di aver assistito ad una simile diversità o la prima generazione ha già rovinato tutto, con la sua frivola ossessione per la superficialità e il suo desiderio di giocare sempre lo stesso gioco, ma con una grafica leggermente più bella? Forse no.

Provate a parlare con Will Wright di game design: vi dirà che la pianificazione a tavolino non funziona. *The Sims* è stata una sua idea, ridicolizzata dai colleghi e stroncata nei testing preliminari, ma che si è risolta nel più grande successo commerciale che i videogiochi abbiano mai conosciuto. È la vittoria della sua visione, ma anche della politica che EA (il cui scaffale incombe ancora su RedEye, dopo che padre e figlio sono usciti dal negozio) ha messo in atto, supportando il sogno di un uomo con un budget sufficiente a renderlo realtà. E ne ha raccolto i frutti, ma lo stesso ha fatto il mondo dei videogiochi: si è ampliato.

Certo, per prendere rischi simili bisogna innanzitutto avere un budget enorme alle proprie spalle e non sono molti gli sviluppatori che possono contarci. L'innovazione di cui abbiamo bisogno per vivere e crescere è nelle mani dei grandi publisher, quelli che hanno già il comando e che possono far crescere i propri profitti solo ampliando il mercato. Prendiamo i produttori di hardware e nello specifico Sony: SCE ha soddisfatto la propria base di utenti con *Jak*, *GT* e titoli simili, ma anche supportato la filosofia di un videogioco 'più aperto' pubblicando *EyeToy*, *SingStar*, *Ico*, *Frequency* e pure *Rez* in Europa. La maggior parte dell'industria va sul sicuro, ma un budget sempre crescente viene messo nelle mani di nuovi creativi, ragazzi pronti ad affrontare la tempesta per creare nuove sculture. La vecchia guardia (la generazione di RedEye, o quanto meno le persone che realizzavano i giochi per lei) sta invecchiando e passando ad altro, e la nuova generazione sta arrivando, insediandosi al suo posto. Saranno loro a guidare il futuro, magari caldeggiando il ritorno di franchise vecchi e sottosfruttati come *Pirates*, o cestinando in toto la nostra eredità in cerca di qualcosa di completamente nuovo.

Forse questa nuova generazione non è tanto male come si potrebbe pensare. RedEye sorride, passa una mano sullo scaffale di *Medal of Honor* e imbocca l'uscita del negozio.

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Rilassarsi e sparare alle cose

A volte vuoi semplicemente rilassarti. A volte le telecamere di sorveglianza che richiamano orde di guardie armate o demoni assetati di sangue che ti saltano addosso da ogni angolo sono semplicemente, come dire, troppo stressanti. Puoi stressarti quanto vuoi andando al supermercato di sabato pomeriggio. Non è detto che tu voglia ricreare la stessa esperienza a casa. In passato ho sovente paragonato la descrizione del 'nuovo cinema' elaborata dal filosofo Walter Benjamin al potenziale dei videogiochi: Benjamin ha descritto compiaciuto una forma d'arte che permetta allo spettatore di 'viaggiare con tranquillità e avventurosamente'. Ma non c'è nulla di tranquillo in *Riddick* e *Far Cry*, sebbene siano indubbiamente due giochi bellissimi.

I videogiochi che non scatenano paura e/o adrenalina sono relativamente pochi, e credo che non a caso siano anche i titoli che vengono tenuti in scarsa considerazione dalla cosiddetta comunità 'hardcore', perché stiamo parlando di giocatori che (per ragioni di sesso ed età, fra le altre cose) preferiscono crude risposte ormonali. Ma è sufficiente osservare l'enorme successo di *The Sims* e del suo seguito per rendersi conto che esiste un pubblico enorme in cerca di qualcosa dal ritmo più contemplativo (il che non significa necessariamente meno sofisticato).

Ora, non ero dello stesso avviso quando una sera stavo installando *Myst IV: Revelation* sul mio G5 nuovo, scintillante e raffreddato ad acqua. Anzi, stavo sbadigliando in totale relax di fronte all'idea di un banale punta-e-clicca, una sorta di cartolina digitale per persone a cui in realtà i videogiochi non piacciono. Ma quando ho guardato l'orario, mentre continuavo a chiedermi come cavolo sarei riuscito a controbilanciare una nave di roccia galleggiante usando correttamente le forze elettromagnetiche dall'alto e dal basso, erano le tre di notte. Forse, dopo tutto, c'era qualcosa in questo gioco.

È facile elencare prima i difetti di *Myst IV*. Un gioco di esplorazione tridimensionale che non permetta al giocatore di muoversi in piena libertà è, in questi tempi e in quest'epoca, preistorico, un salto nel passato, nel periodo in cui il CD-ROM rappresentava una nuova moda. Per forza di cose, in *Myst IV* bisogna passare parecchio tempo a perlustrare lo schermo con il puntatore del mouse perché è impossibile stabilire a occhio nudo quali oggetti siano considerati interattivi o in quale direzione il gioco permetta di spostarsi. Di base si è costretti ad intraprendere un'attività casuale nella speranza di scoprire quale sia il passo successivo di una sequenza interamente preimpostata. Decisamente non il titolo più rappresentativo dell'esperienza dinamica e reattiva che ci aspettiamo ormai dai giochi 'sperimentali' (termine che uso per descrivere i titoli in cui è possibile condurre con successo esperimenti) come *Deus Ex*.

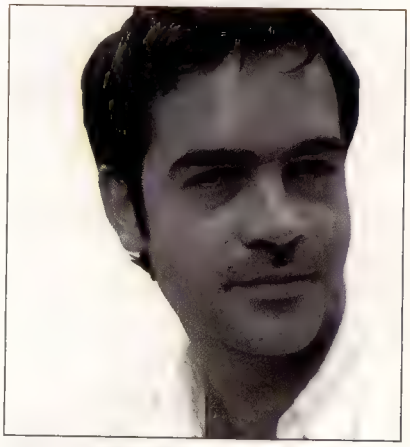
Eppure questo limitante stile 'vecchia scuola' ha alcuni effetti interessanti. Per cominciare, rifugge i soliti problemi che hanno i 'veri' titoli 3D quando il giocatore sente che sta lottando contro l'interfaccia e la meccanica dei movimenti più spesso di quanto stia combattendo con i problemi di spazio di un ambiente ben progettato. E, ancora più importante, costringe il giocatore a privilegiare l'osservazione sul movimento. In molti giochi, quando si è obbligati a muoversi e combattere con fluidità e precisione, anche l'ambientazione più spettacolare può essere relegata a status di semplice fondale. In *Myst IV* il giocatore sta in un posto e osserva. Quindi viene privilegiato una specie di piacere visivo, il concentrarsi sul godimento e sull'analisi della scena. E non si può certo negare che *Myst IV* sia graficamente meraviglioso. I raggi del sole penetrano dalle finestre della casa, le fronde delle palme si muovono delicatamente al vento, buie caverne di smeraldi luccicano e risplendono. La magnificenza e il dettaglio del design e delle animazioni sono straordinari.

Un altro interessante vantaggio dell'interfaccia punta-e-clicca è che la sua precisione porta a una sensazione tattile atipicamente forte. Utilizzare il cursore per tirare le leve e girare interruttori dà quella sensazione di interagire davvero con macchinari arcani irraggiungibile da una marea di titoli in prima e terza persona che dicono al giocatore 'Stai lì! No, là! No, due pixel più a sinistra! E premi X per usare questa console senza senso'. Grazie alla sua enorme varietà di oggetti afferrabili, *Myst IV* offre l'equivalente meccanico più vicino alla vera estetica steampunk. I tortuosi problemi logici che questi macchinari incarnano fanno sentire il giocatore come sottoposto a qualche bizzarra prova multimediale di accettazione al Mensa, ma nel loro rigore intellettuale annichiliscono chiaramente quelli che vengono considerati enigmi nella maggior parte degli altri giochi.

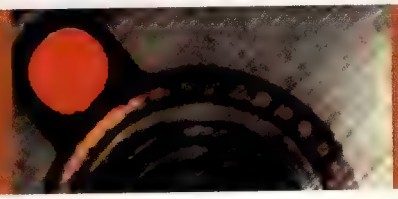
Non ritengo che *Myst IV* sia un capolavoro, ma non penso nemmeno sia una schifezza. L'assunto di qualsiasi appassionato di videogiochi che vuole che *Broken Sword*, ad esempio, vada bene al contrario di *Myst* mi sembra incoerente. Se si vuole viaggiare tranquillamente e avventurosamente, prendere una vacanza intellettualmente stimolante sul proprio desktop, *Myst IV* permette di farlo decisamente bene. Il videogioco è una religione molto permissiva e c'è parecchio spazio per creare cose che vadano bene a tutti i generi di menti.

Adesso però mi fa male il dito indice ed è ora di farmi una bella partita a *SpaceTripper* di PomPom, un avvincente mix fra *Defender* e *Uridium*. E già, è bello anche semplicemente sparare alle cose.

"Non ritengo che *Myst IV* sia un capolavoro, ma non penso nemmeno sia una schifezza. L'assunto di qualsiasi appassionato di videogiochi che vuole che *Broken Sword*, ad esempio, vada bene al contrario di *Myst* mi sembra incoerente"



Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'



MR BYTE

Riccardo Albini

Proprietà virtuali, denaro reale

È ormai da qualche settimana che mi sto interessando di online gaming. Badate bene, non ne sto giocando nessuno. Ho già troppo da fare con due squadre di fantacalcio con amici e due magic-squadre nel gioco della Gazzetta per avere il tempo di giocare a *EverQuest* o a *Ultima Online*. E poi, se devo essere sincero, i giochi fantasy non mi sono mai piaciuti.

Sto studiandoli per cercare di capire come si integrano con il quotidiano e quali interazioni scaturiscono dal continuo scambio tra mondo reale e mondo virtuale, che è poi, a ben guardare, quello che succede nel fantacalcio. Non sono ancora arrivato a una conclusione, ma è uno scenario piuttosto *fuzzy*, indistinto, dove sono crollate, come in una sorta di allucinazione collettiva, le barriere tra gioco e lavoro.

Il gioco online è un grande business, e se posso darvi un consiglio, iscrivetevi a Giurisprudenza, diventate avvocato e specializzatevi in 'proprietà virtuali'. Lì è il futuro della professione legale. È notizia ormai vecchia (risale al dicembre 2003) che un giudice di Pechino abbia ordinato, nel mondo reale, alla Artic Ice Technology Development che gestisce il gioco *Hongyue* (*Luna Rossa*) di risarcire, nel mondo virtuale, il giocatore Li Hongchen delle merci (denaro e armi) che gli sono state rubate, nel mondo reale e virtuale, da un pirata che è penetrato furtivamente nel suo account. Non è stato rivelato, invece, se sia stata accolta la richiesta di risarcimento, nel mondo reale, di 1.200 dollari americani.

Può sembrare bizzarro che l'oggetto del contendere siano merci virtuali, ma solo se non si è al corrente del traffico di *virtual good* pagati con *real cash* che circola su eBay (mentre scrivo questo pezzo, ho verificato il mercato dei *platinum scarabs* per *EverQuest* su eBay: vanno a 46 dollari per mille pezzi) o su siti dedicati alla compravendita di valuta virtuale come IGE o Game Open Market.

Julian Dibbell, di giorno un rispettato freelance per riviste quali WIRED e Village Voice, e di notte mercante di *gold pieces* (gp), armature, spade e altre manufatti virtuali, ha cercato di dimostrare come possa guadagnare di più col lavoro notturno rispetto a quello diurno. Non c'è riuscito, ma ci è andato vicino, mancando l'obiettivo di circa 700 dollari.

Nell'ultimo mese del suo esperimento, il suo reddito è stato di 3.917 dollari, che annualizzato significa circa 47.000 dollari, ovvero più dello stipendio medio annuale in USA di pompieri, professori e direttori di musei.

Ma secondo le leggende che circolano su internet, 47.000 dollari in un anno sono noccioline. In particolare, la cifra non impressiona affatto Ken Selden, sceneggiatore dell'horror adolescenziale 'Cherry Falls', che si dice sia stato il primo mercante di merci virtuali a superare il tetto del milione di dollari di 'scambi commerciali'. Considerato come il pubblico e la critica hanno accolto il film da lui sceneggiato, Selden ha fatto bene a restare nell'ambiente del commercio di merci virtuali accettando la nomina di chief economist di IGE.

In Russia, invece, l'imprenditore Valery Markarov paga un salario base di circa 100 dollari alla settimana a ragazzi che si procurano, giocando, gp che lui poi rivende in rete, facendoci il suo guadagno. Non si può parlare di sfruttamento del *gioco* minorile, poiché cento dollari alla settimana in un paese che ha un prodotto interno lordo pro-capite di circa 2.600 dollari all'anno non sono male. Anzi. E infatti, racconta Markarov, davanti alla porta del suo ufficio c'è una fila di persone disposte a trascorrere giornate intere a cliccare su una collina per estrarre minerali fino a che il dito indice non gli fa male. Sembra, per intenderci, uno di quei lavori che qui da noi sono ormai prerogativa degli immigrati extracomunitari perché, come si usa dire, gli italiani non li vogliono più fare.

Tutto questo parlare di ore di lavoro, salari base, stipendi annualizzati mi fa però un po' specie: non ricordo più se sto scrivendo per **Videogiochi** o per 'Il giornale del giuslavorista'. Come non so più se l'argomento di cui sto parlando debba essere rubricato sotto la voce giochi fantasy o capitalismo virtuale, né se sia più divertente fare il bardo in *Ultima Online* o l'agente di cambio (virtuale) su eBay. Eppure questo mercato secondario, che muove secondo alcune stime un giro d'affari (legali e illegali) di 300 milioni di dollari, pari a quello generato dalla vendita dei client e degli abbonamenti mensili, è stranamente disconosciuto, come se non esistesse, dalle società di MMORPG (certo che acronimo peggiore di questo non potevano trovare), le quali affermano categoricamente che gli oggetti di gioco non hanno alcun valore venale e che "è contro il regolamento vendere alcun oggetto o equipaggiamento utilizzando soldi 'veri'".

In realtà, fingere di non vedere è una precisa scelta strategica. Provate a immaginare cosa potrebbe succedere se gli oggetti virtuali avessero una valore nel mondo reale. O se Sony, EA, NCsoft e le altre società di online gaming ratificassero o addirittura controllassero un mercato secondario in cui si scambiano armature, beni immobili o monete di mithril. All'improvviso, come per effetto di un tremendo incantesimo, si ritroverebbero ad essere responsabili in sede civile delle perdite 'patrimoniali' causate ai giocatori. Un server va in crash e diecimila tra guerrieri, druidi, paladini e arcimaghi vi fanno causa per la perdita dei loro pezzi d'oro e manufatti, con richieste di risarcimento che ammontano a centinaia di migliaia di dollari.

"Iscrivetevi a Giurisprudenza, diventate avvocato e specializzatevi in 'proprietà virtuali'. Lì è il futuro della professione legale"

Alla faccia del crash. Non c'è da stupirsi che Sony, EA e LucasArts non vogliano averci niente a che fare. Ma per quanto? La paura di trovarsi impantanati in beghe legali può essere più forte della brama di spartirsi altri 300 milioni di dollari?

Anche se la sentenza del tribunale di Pechino potrebbe essere un rischiosissimo precedente in grado di fare giurisprudenza, le società di online gaming non possono nemmeno pensare di abbandonare il mercato cinese, che con i suoi 14 milioni di online gamer è considerato il più grande a livello mondiale. Ma non c'è dubbio che più prima che poi qualche altro giocatore cinese frodato dei suoi averi virtuali presenterà la sua bella denuncia in tribunale.

Sono sempre più curioso di sapere come è andata a finire la richiesta di risarcimento.

Riccardo Albini è stato l'ideatore di Videogiochi, la prima rivista italiana del settore (1983), e del Fantacalcio, nonché direttore di testate storiche come Zzap!, K/Zeta e Game Power

THE GUEST

Tim Guest

Che il viaggio abbia inizio...

Dopo una settimana in Sud Corea sono finalmente riuscito a trovare il re del mondo. E, a dire il vero, non sembra proprio un re. Vedendolo in strada alle 9 del mattino, mentre apre il suo ristorante specializzato in hamburger, si potrebbe pensare che il suo periodo di gloria sia già finito da un pezzo. Ma le spalle ammosciate e lo sguardo spento hanno una spiegazione: governare il mondo richiede dalle 10 alle 20 ore al giorno, e questo senza contare il tempo passato a girare hamburger. Dopo quattro ore di sonno, ha appena la forza necessaria ad aprire il ristorante. In questo periodo, alle nove e mezza, il posto è ancora un discreto mortorio, quindi sale al piano di sopra, si siede sulla sua poltroncina imbottita e diventa il re.

Il suo nome e Kyu Nam Choi e il suo regno è *Lineage II*, il seguito del mondo virtuale più grande ed affollato dell'intero pianeta. L'ho incontrato negli uffici di Seoul di NCSoft, lo sviluppatore di videogiochi leader in Corea: in una sala riunioni all'ottavo piano, Choi, particolarmente affaticato dopo una lunga ed eroica battaglia la notte precedente, si è spostato la lunga frangetta dalla fronte, si è rilassato, ha bevuto un succo di frutta e ha raccontato la sua doppia vita.

Offline, se gli va bene, il suo ristorante serve 200 clienti a settimana; online, essendo il giocatore numero uno di *Lineage II*, governa oltre tre milioni di sudditi. Offline, fatica a pagare tutte le bollette; online, quando è a corto di contante gli basta aumentare all'istante le tasse.

Ogni settimana, oltre 27 milioni di persone nel mondo (più di quante siano sbarcate negli USA attraverso Ellis Island durante tutto il XX secolo) abbandonano la realtà per mondi virtuali nello stesso modo in cui gli americani di oggi una volta hanno abbandonato la vecchia Europa. Molti spendono più tempo in questi mondi immaginari collettivi (universi alternativi come *EverQuest*, *Star Wars Galaxies* e *The Sims Online*) di quanto facciano sui loro posti di lavoro reali: attraverso il vetro di un monitor possono condurre delle nuove seconde vite di successo, costruire e vendere proprietà, lavorare, sposarsi, divorziare o morire, e lasciare le limitazioni del proprio corpo e i problemi del mondo reale dietro di loro.

Quando ho scoperto la magnitudo di questa migrazione di massa, ho deciso di seguire il branco: avrei preso residenza nei mondi virtuali e riportato su carta quello che avrei trovato. Per il mio primo viaggio sono andato in Sud Corea, in parte perché ero affascinato dalla doppia vita di Choi e in parte perché è in Sud Corea che la mania mondiale per i videogiochi su PC ha raggiunto il proprio apice. Ogni anno, i visitatori di mondi virtuali creati in Corea sono il doppio dei turisti che visitano la Corea e i videogiocatori professionisti coreani possono guadagnare stipendi a sei cifre, avere un proprio programma televisivo e venire riconosciuti per strada da orde di fan urlanti. Choi, il numero uno dei giochi multiplayer di massa online in Corea, è stato ben più modesto e non mi ha nemmeno permesso di fargli una foto. Ma forse non si tratta solo di modestia...

Davanti a una tazza di caffé da Coex, il centro commerciale più grande dell'Asia, il giornalista di videogiochi Park Sang Woo mi ha spiegato che, rispetto ai giocatori di altre culture, i coreani si identificano molto più da vicino con i propri alter ego virtuali. Quando i loro personaggi vengono attaccati online, i giocatori coreani a volte si prendono la rivincita nel mondo reale. L'ispettore Byong Il Sung dell'unità contro il Cyberterrorismo della polizia coreana mi ha detto che ci sono almeno un centinaio di questi casi ogni mese. Essendo il giocatore più potente di *Lineage II*, Choi è particolarmente a rischio: ecco perché quando ho tirato fuori la macchina fotografica, ha scosso la testa.

"Rispetto ai giocatori di altre culture, i coreani si identificano molto più da vicino con i propri alter ego virtuali. Quando i loro personaggi vengono attaccati online, i giocatori coreani a volte si prendono la rivincita nel mondo reale"

Nel mondo reale, quando Choi alza la serranda del suo ristorante, deve guardarsi alle spalle e prestare attenzione ad eventuali giocatori-assassini: nel gioco, essendo il personaggio più potente, potrebbe uccidere dieci assalitori con una sola mano. Nel mondo reale nessuno parla con Choi; nel gioco tutti chiedono un incontro con il re. È stata questa liberazione dalle limitazioni del mondo reale, mi ha raccontato, che l'ha portato a giocare per 20 ore al giorno, anche mentre il suo ristorante andava a rotoli. "Ho ucciso, sono stato ucciso, sono rinato", mi ha detto. "Faccio cose che non posso fare nel mondo reale. Non ho nemmeno una macchina, ma nel gioco posso volare".

L'intera vita da adulto di Choi è stata incentrata sul suo lavoro: non ha mai dato fiducia a nessuno e non ha mai avuto un vero amico. Poi, un pomeriggio, ha scoperto *Lineage II*, per caso. Adesso, a 32 anni, sta recuperando il tempo perduto. Non ha mai avuto una ragazza, ma spera un giorno di incontrarne qualcuna online, di sposarsi e metter su famiglia. Fino ad allora, nonostante gli affari del ristorante non vadano affatto bene, non rinuncerà a giocare *Lineage II* per niente al mondo.

Negli uffici di NCSoft, mentre Choi si stava preparando a tornare al proprio ristorante e al suo trono regale, gli ho posto un'ultima domanda: se dovesse scegliere fra il mondo reale e quello del gioco, quale sceglierebbe? Choi ha chiuso gli occhi: "Nel mondo reale, anche se ho una mia impresa, sono solo una persona normale", ha detto. "Nel mondo del gioco, governo il mondo."

C'è stata una lunga pausa. Quindi ha aperto gli occhi: "Scelgo il gioco".

Tim Guest è uno giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive su Guardian e Daily Telegraph

PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

Intervista a Super Mario

Mario è una star. Entrando nella sua villa sulle colline di Hollywood non posso non notarlo. Le teste di tartaruga appese alle pareti e i tubi che fuoriescono a distanze irregolari dal pavimento mi fanno sentire come se fossi veramente in uno dei suoi videogiochi più riusciti. Ma è quando me lo trovo davanti che sento il cuore rallentare: è come me lo aspettavo, con quei baffoni rigogliosi e quegli occhioni così profondi. "Prego", mi dice sorridendo. Ha l'eleganza compassata di chi sente il peso della storia sulle sue spalle. Mentre ci accomodiamo su un divanetto a forma di fungo non riesco a trattenere un sorriso: i suoi piedi a forma di pagnotta penzolano a pochi centimetri da terra. Eppure è incredibile come un ometto così piccolo riesca ad emanare una tale personalità. Mario mi parla bevendo whisky e fumando un sigaro (mi viene chiesto di non riportare questo vizio per non ledere l'immagine di Nintendo, ma me ne frego assumendomene le responsabilità). "Iniziamo pure l'intervista, giovanotto", mi dice aggiustandosi il cappello.

Domanda doverosa: entrando nella villa non ho visto suo fratello Luigi. Non vive con lei?
[Mario abbassa lo sguardo e fissa il whisky che ondeggia nel bicchiere] Mi fa male parlarne. Lui non ha mai saputo accettare il ruolo di 'eterno secondo' e lentamente i nostri rapporti si sono deteriorati. Ci vediamo raramente, solo per motivi di lavoro o per firmare scartoffie; comunque adesso è in una comunità per un problema di dipendenza ai funghi allucinogeni. Si è messo a frequentare Wario ed è finito sulla cattiva strada. [Qui si ferma, e capisco che ogni altra domanda sull'argomento non riceverà risposta]

Lei deve gran parte del suo successo a Shigeru Miyamoto, che l'ha scoperta.
Oh-oh! Se non fosse per quello strambo giapponese ora sarei ancora nel marciume di Brooklyn a rattoppare tubi dalla mattina alla sera. Gli voglio un bene dell'anima! Farei qualsiasi cosa per Shigeru, anche vestirmi da astronauta e andare a combattere gli alieni su un caccia interstellare… ma non ditegliele, ne trarrebbe sicuramente un videogame!

Infatti i giochi di cui lei è protagonista sono numerosissimi. Si prende mai una pausa?
Mi piace lavorare, lo ammetto, altro che quel nullafacente di Pac-Man [tra i due non corre buon sangue]. Ogni tanto fa delle comparsate per guadagnarsi la pagnotta e poi torna a spendere tutto al casinò…

Eppure in una recente intervista Pac-Man ha asserito: "Mario è un grande artista ma il vero personaggio simbolo del mondo videoludico sono sempre stato io".
[Mario sorseggia un po' di whisky e assume una divertita aria di sfida] Pfui… Pac-Man ha smesso di rappresentare qualcosa da quando mio nipote se l'è mangiato scambiandolo per una Ziguì…

Si dice sempre che dietro grandi uomini ci sono grandi donne, esiste una persona veramente importante nella sua vita?
Non nego che le occasioni per un personaggio noto come me sono davvero tante (Sharon Stone mi fece una corte spietata qualche anno fa), ma il mio cuore è sempre stato per una persona sola: Peach Toadstool, mia compagna anche nel lavoro. È vero che i giornali ci danno spesso in crisi, ma sono tutte assurdità… non ho mai contestato la sua scelta di posare nuda per il calendario, con i soldi che le hanno offerto!

Dall'alto della sua esperienza, come giudica l'operato degli attuali autori di videogame?
Mah, sostanzialmente di talenti là fuori ce ne sono tanti, il problema è che rispetto ai miei tempi ci sono interessi economici troppo alti dietro l'uscita di un singolo videogioco. Questo aspetto incide profondamente sulla creatività e sulla libertà artistica. [Mario dà una lunga e gratificante pippata di sigaro] Suggerire ai produttori di cambiare le formule che vendono sarebbe come chiedere ad una manciata di spaghetti stracotti di mettersi sull'attenti…

Eppure ci sono molti nuovi personaggi sulla scena che vorrebbero emergere ed avere una carriera come la sua. Ha qualche consiglio da dargli?
Quello di oggi è un mondo in cui si cerca di arrivare al fine saltando tappe spesso importanti. Questi giovani sottovalutano la formazione della gavetta! Quando ho iniziato non mi è stato proposto subito un gioco tutto mio, mi sono fatto le ossa nel cast di *Donkey Kong*, gioco del 1982 se non erro… *Super Mario Bros* uscì due anni dopo. Studio ed esperienza sono indispensabili giovanotto!

A proposito, visto che l'ha citato, dicono che il carattere di Donkey Kong sia davvero difficile. Lei che lo conosce bene, conferma?
Donkey è un ragazzone genuino... Cosa vuole, d'altronde la natura lo ha dotato di una forza fisica davvero prorompente, così a volte la utilizza per far capire più rapidamente il suo punto di vista a chi lo contesta. Una volta ha usato Miyamoto come palla da bowling.

Facciamo un gioco: lei è famoso per la sua sincerità. Io le nomino due grandi icone del videogioco contemporaneo e lei me le commenta. Cominciamo da Lara Croft…
[Sospira scuotendo la testa] Una star costruita, credete sia veramente lei a girare quelle scene così pericolose? Ma va, ha una controfigura! Mi dia retta, l'ho conosciuta tempo fa durante un E3, quella ragazza è più rore anch' olo di spezzarsi un'unghia. Ogni stipendio lo spende per farsi le tette sempre più grandi.

"Mentre ci accomodiamo su un divanetto a forma di fungo non riesco a trattenere un sorriso: i suoi piedi a forma di pagnotta penzolano a pochi centimetri da terra"

Solid Snake.
Snake mi piace ragazzo! È un tipo che sa il fatto suo. Ma il suo sceneggiatore è davvero troppo borioso. Una volta eravamo seduti allo stesso tavolo di ristorante e questo Kojima mi fa "signor Mario, lo ammetta, io sono troppo avanti!". "Talmente avanti che rischia di essere il primo anche nel trenino dell'amore", gli ho risp o [imbocca il sigaro e si gongola soddisfatto].

Per finire le chiedo un saluto a tutti gli amici di Videogiochi.
Ciao ragazzi, continuate a sognare e forse un giorno dirigerete il vostro sogno tramite un joypad. *È la vostra fantasia che riesce a dare un'anima a noi personaggi!*

Andrea Saletti scrive di tutto su www.melemarce.com. Le sue depravazioni non coincidono necessariamente con quelle di ***Videogiochi****.*

CONNETTITI

3+
www.pegi.info

Nintendo
www.nintendo.it

RIUNIONE CITTADINA.

Oggi, ore ~~16:00~~ 15:15,

a fianco della stazione dei treni.

L'agenda degli appuntamenti comprende:

iscrizioni ai corsi di Tai Chi,

tassi d'interesse sul prestito

della casa di Tom il procione,

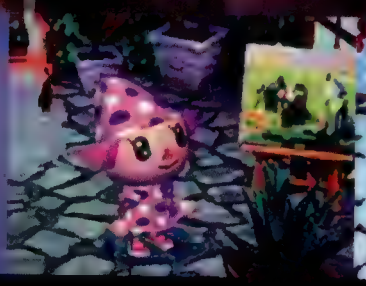
e la mancata fornitura di cicale

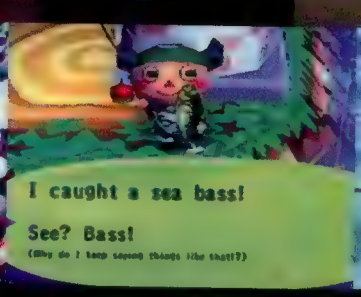
nei prati del villaggio.

Previsto anche un breve discorso

del rappresentante di

commercio Wendel il tricheco.





NINTENDO GAMECUBE

Benvenuto in Animal Crossing, il luogo dove puoi acquistare una casetta coi pesci o praticare Tai Chi con un rinoceronte, e puoi avere come migliore amico un tricheco. È il mondo più originale del mondo, e va avanti in tempo reale! Ogni singolo minuto di ogni singolo giorno di ogni singolo mese di ogni singolo anno. E non importa se stai giocando o no. Registrati su www.nintendo.it per essere sempre aggiornato sulle novità Nintendo.

Animal Crossing

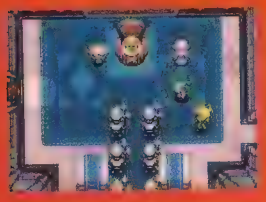
© 2001, 2002 Nintendo. ® and Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

I più attesi da Videogiochi

MotoGP 4
L'unico sollievo alla fine del motomondiale è la consapevolezza che ben presto sarà possibile approntare sfide online tra i vari Rossi, Biaggi e Gibernau digitali

Ridge Racers
Una demo con zero avversari, una sola inquadratura, una sola pista. Ma è quanto basta per far sussultare il cuore nell'attesa del un nuovo, autetico, tascabile *Ridge Racer*

The Legend Of Zelda: The Minish Cap
Una sola ora con Link e il suo cappello parlante è stata sufficiente per scoprire che Capcom conosce perfettamente gli ingredienti necessari per un buon titolo di *Zelda*



Genji
A giudicare dalla reazione dei visitatori del TGS, il titolo della nuova società di Okamoto sembra trovare numerosi consensi fra i fan di *Onimusha*. **Videogiochi** compresa

Fiere di paese

È ora di ripensare E3, ECTS e TGS

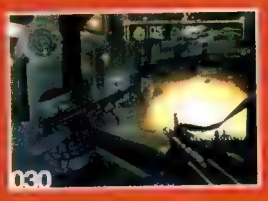
L'industria dei videogiochi è zeppa di controsensi, contraddizioni e situazioni paradossali. Per accorgersene basta dare un'occhiata ai principali eventi del settore. Fino a qualche anno fa, gli addetti ai lavori potevano contare su due edizioni del Tokyo Game Show (primaverile e autunnale), su una fiera per il Vecchio Continente (ECTS) e su una per quello nordamericano (E3 e prima ancora CES, manifestazione dedicata all'elettronica di consumo). Erano appuntamenti imprescindibili non solo perché permettevano di valutare lo stato dei tre principali mercati mondiali, ma perché davano l'opportunità a chi lavora nel settore di incontrare persone, scambiare opinioni, provare giochi.

All'alba del 2005, nonostante le aziende siano cresciute a dismisura, la copertura mediatica del videogioco si sia estesa, le contaminazioni da parte degli altri settori dell'entertainment siano all'ordine del giorno e il giro d'affari sia in costante aumento, qual è invece la situazione? L'edizione primaverile del TGS ha chiuso per sempre i battenti, causa recessione e 'inutilità di avere una fiera in quel periodo dell'anno, considerato che solo un mese e mezzo dopo c'è l'E3'. L'ECTS, martoriato dalle continue discussioni sui costi crescenti degli spazi espositivi fra publisher e organizzatori, nonché dalla non eccelsa situazione delle (poche) etichette rimaste in Europa, si è frammentato in ECTS (la fiera originale), European Games Network (fiera concorrente con un maggior numero di espositori, ma situata in una locazione particolarmente scomoda da raggiungere), Game Developers Conference Europe (nello stesso luogo dell'ECTS), European Developers' Forum (partner dell'EGN) e Game Stars Live (evento consumer, sempre affiancato a EGN). Tutto negli stessi giorni. Come scrive Edge, non c'è da stupirsi che "alcuni operatori del settore abbiano deciso di rimarsene a casa per evitare tutto questo casino".

Ma ce n'è anche per E3 e TGS autunnale. Che senso ha una fiera per la gente del settore in cui la maggior parte dei titoli più importanti non viene mostrata al pubblico o viene presentata solo sotto forma di video? Il classico 'il gioco X è quasi pronto, ma lo mostriamo solo a porte chiuse' genera solo situazioni paradossali dove giornalisti millantano di aver visto misteriose versioni giocabili 'in una stanzetta a cui però hanno concesso l'ingresso solo a pochi intimi', e dove confusi operatori si rassegnano ad esaminare le decine di postazioni di uno stand solo per capire se il titolo Y sia giocabile o meno.

A chi giova una situazione simile? Non agli sviluppatori, il cui timore che le proprie idee vengano rubate dai concorrenti non trova alcun fondamento dato che i report di riviste e siti specializzati scarnificano ormai ogni titolo prima che giunga nei negozi. Non ai giornalisti, che passano più tempo a chiedersi quali giochi siano realmente testabili a porte chiuse piuttosto che provare quelli effettivamente disponibili. Non a distributori e rivenditori, per ovvie ragioni e, in ultima analisi, non ai giocatori, che spesso finiscono per leggere anteprime di giochi basate su video di 30 secondi. Anche incontrare persone con cui parlare di lavoro è un'impresa, sia al TGS (le cui due giornate di apertura al pubblico rendono impossibile persino respirare, figurarsi parlare) che all'E3, fiera che ha ormai catalizzato l'attenzione di tutta l'industria e in cui anche cinque minuti persi a viaggiare da uno stand all'altro significano una manciata di titoli in meno che il tempo a disposizione concederà di provare o anche solo vedere.

C'è davvero qualcuno nell'industria dei videogiochi che è contento della situazione in cui versano le fiere di questo settore?



Tom Clancy's Ghost Recon 2 (PS2, Xbox) p026
Disaster Report 2 (PS2) p028
[illegible] p029
[illegible] p030
Kessen III (PS2) p031
Radiata Stories (PS2) p032
Metal Gear Acid (PSP) p032

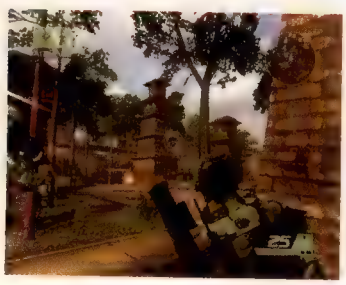
Tom Clancy's Ghost Recon 2

I Ghost di Tom Clancy ritornano per fronteggiare la minaccia nucleare nord-coreana. Sia su PS2 che su Xbox. Ma è vero che due team di sviluppo sono meglio di uno?

A sottolineare il rischio di morire in ogni momento non esiste alcuna barra energetica (un oltraggio negli sparatutto per console). È comunque offerta un'indicazione sullo stato generale della propria squadra

Finché si parla di videogiochi, le pistole sono sempre buona cosa. Se poi dispongono di una telecamera incorporata che permette di sparare oltre gli angoli senza esporsi sono ancora meglio. Aggiungeteci granate a frammentazione e la possibilità di ordinare il proprio attacco aereo personale ed è facile capire perché diversi giocatori di *Ghost Recon 2* potranno essere tentati di abbandonare le complesse manovre di squadra in favore della nuova modalità Lone Wolf, che vede il proprio personaggio in missione solitaria equipaggiato con il suddetto arsenale hi-tech.

"La maggiore enfasi sull'azione si manifesta nella gestione di un solo gruppo di quattro soldati in luogo dei due o tre team del primo *Ghost Recon*"



Entrambe le versioni di *Tom Clancy's Ghost Recon 2* propongono una nuova inquadratura in terza persona, ma è comunque possibile selezionare la classica soggettiva

Malgrado l'orientamento 'action' promosso da questa opzione di gioco, il cuore di *Ghost Recon 2* resta la modalità a squadre Campaign. Ciononostante, a dispetto della banale premessa narrativa (un generale nord-coreano si impadronisce degli aiuti umanitari per sfamare il proprio esercito, invade la Cina e minaccia di dar corso ad un conflitto nucleare), Ubisoft ha optato per un approccio piuttosto originale allo sviluppo vero e proprio del gioco, affidando a due team separati la realizzazione delle versioni Xbox e PS2. Il risultato sono due giochi distinti, che pur condividendo ambientazioni, armi e personaggi, vedono nell'edizione Xbox aree più grandi ed un ritmo lento e ponderato, mentre in quella PS2 i giocatori prenderanno parte a conflitti più frenetici in campi di battaglia più piccoli. Questa soluzione è dettata principalmente dalla volontà di evitare l'impoverimento subito in passato dai titoli griffati Tom Clancy nel passaggio dalla console Microsoft a quella Sony.

Sebbene il gioco proponga il classico repertorio di missioni (quindici), contestualizzandolo nel cuore della campagna coreana, la maggiore enfasi sull'azione si manifesta in entrambe le versioni nella gestione di un solo gruppo di quattro soldati in luogo dei due o tre team proposti nel primo *Ghost Recon*. L'obiettivo è quello di inchiodare il giocatore nel cuore dell'azione, anche se a discapito del respiro tattico che caratterizzava il titolo originale. Per lo stesso motivo è impossibile scegliere i componenti della propria squadra (ogni missione prevede un team specifico), il che porta ad un ulteriore assottigliamento della componente strategica.

Ma a queste rinunce corrispondono nuove offerte. La modalità online di entrambe le versioni è stata potenziata, e quella PS2 (che descrive gli eventi occorsi quattro anni prima di quelli illustrati nell'edizione Xbox) vede persino un team di 30 persone negli studi di Montreal di Ubisoft impegnato esclusivamente nello sviluppo della componente multiplayer, che supporterà fino a 16 partecipanti con comunicazione vocale.

Un ranking system migliorato sprona gli utenti ad equilibrare i team in gara e ad accogliere i giocatori dilettanti: minore è l'esperienza dei propri compagni, maggiori sono i punti guadagnati in caso di vittoria. Le azioni solitarie sono inoltre scoraggiate da un sistema di assegnazione punti che ricompensa tutti i membri del team vincente in ugual misura (a differenza, ad esempio, di Jungle Storm, dove si è premiati in base ai propri meriti individuali). La versione PlayStation2 (che utilizza il motore di *Unreal* e il sistema fisico Havok) include inoltre l'interessante funzione Color of War, di cui vanno particolarmente fieri in Ubisoft: nelle fasi di combattimento, il colore svanisce gradualmente, donando alla scena un pallido look in stile 'Black Hawk Down'.

Formato: **PS2, Xbox**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Interno (PS2), Red Storm (Xbox)**
Origine: **Cina, USA**
Data d'uscita: **25 Novembre**

Una nuova interfaccia di comando sensibile al contesto permette di istruire i propri compagni su dove andare e come comportarsi (perlustrare, coprire, eliminare nemici con granate, ecc.) senza aggravare il sistema di controllo

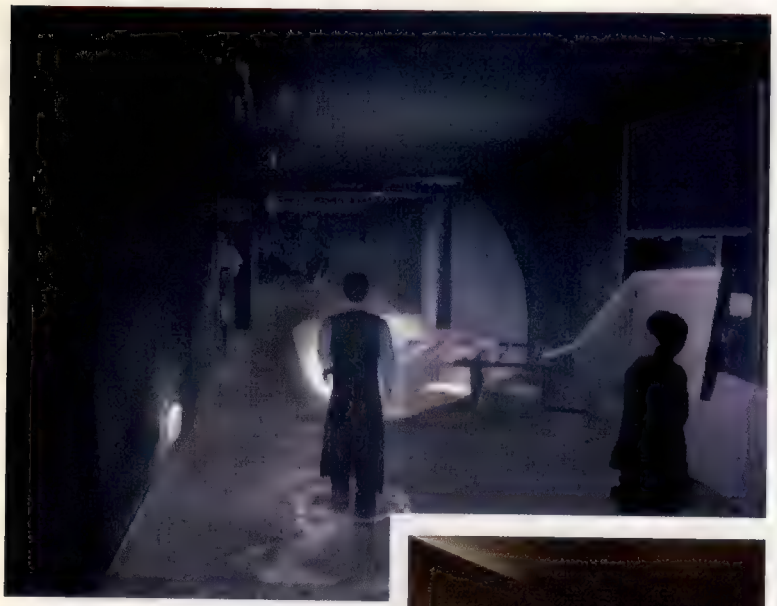
Sulla console Microsoft gli sviluppatori promettono invece un'esperienza bellica più realistica e meno clemente (sebbene l'impossibilità di strisciare fra i cespugli difficilmente possa dirsi credibile). Mossa da un motore grafico proprietario, la versione Xbox di *Ghost Recon 2* prevede le classiche opzioni singleplayer (Recon, Defend, Firefight) nonché un'esperienza multiplayer più completa: al di là del supporto di Xbox Live, un doppio split-screen combinato al link-up permette la partecipazione di 8 utenti impiegando solo due console. Al centro di tutto questo v'è la modalità Cat and Mouse, esclusiva Xbox, in cui il primo di un massimo di 16 giocatori a segnare una uccisione si trasforma nel supersoldato Lone Wolf. Quest'ultimo diventa quindi l'obiettivo privilegiato degli altri e chi riesce ad ucciderlo ne eredita il suo sofisticato armamentario. All'epoca della sua prima uscita su console, *Ghost Recon* rappresentava la più entusiasmante esperienza Xbox Live disponibile. Per *Ghost Recon 2* non sarà facile riconquistare quello status, ciononostante promette scintille nel settore dei combattimenti a squadre online. Tanto su Xbox quanto su PlayStation2. Resta solo da vedere in che modo i fan dei giochi di Tom Clancy accoglieranno le evidenti concessioni al mass market.

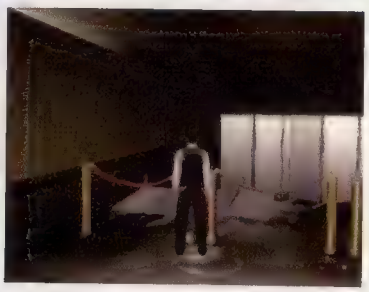
Dopo il debutto previsto per fine novembre, Red Storm si dedicherà alla codifica della versione PC mentre Ubisoft Shangai si occuperà di quella GC. Le milizie coreane possono considerarsi allertate.

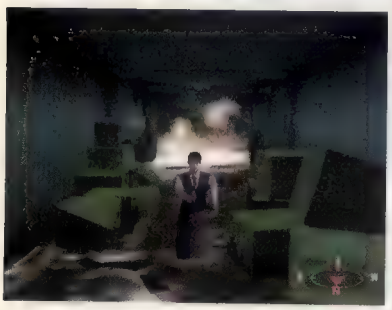
Disaster Report 2

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Irem**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **2005**

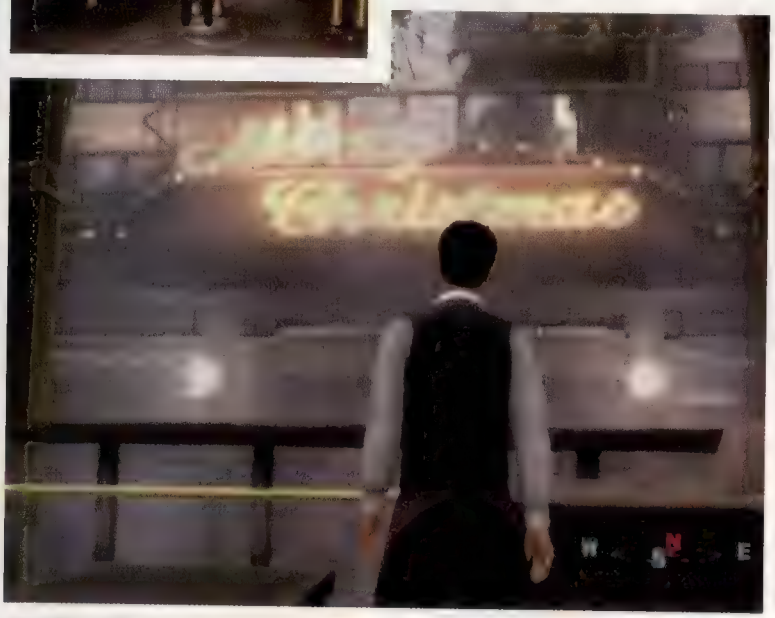
Prima (molto prima) l'invasione Bydo, poi il terremoto, adesso l'inondazione. Aspettatevi un *Disaster Report 3: L'invasione delle cavallette...*

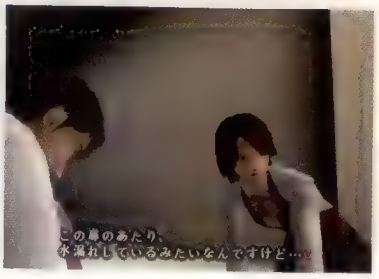






Una volta che un personaggio si bagna, la temperatura del corpo comincia ad abbassarsi rendendo necessaria la ricerca di una fonte di calore (come il fornello mostrato in foto)





Dopo aver assistito all'inattesa presentazione di un nuovo *Disaster Report* al recente Tokyo Game Show, è evidente come Irem punti moltissimo su questo franchise: l'intero stand della softco di *R-Type* era infatti costruito su misura per *Disaster Report 2*, con finti palazzi sull'orlo del collasso adibiti a custodie delle postazioni dimostrative. 'Divertente', verrebbe da esclamare, se non fosse che, fra tornadi e terremoti, il 2004 si è davvero rivelato uno dei peggiori anni per il Giappone in quanto a disastri climatici. Fortunatamente l'arcipelago del Sol Levante sembra ancora relativamente immune al rischio di inondazioni (al contrario dell'Italia) ed è intorno a questo genere di catastrofe naturale e alla sua minaccia per la città sotterranea di 'Geocity' che i game designer di Irem hanno costruito l'impalcatura di *Disaster Report 2*.

Protagonisti dell'avventura sono un ragazzo o una ragazza (la demo permetteva di selezionare solo il primo), entrambi assunti a Geocity come camerieri e impegnati nella cerimonia inaugurale del sofisticato complesso underground mentre una minacciosa tempesta si abbatte sul soffitto a vetro che separa la

Un'incessante musichetta natalizia rafforza il clima di quiete prima della tempesta delle fasi iniziali del gioco. Presto i protagonisti perderanno in rapida successione la luce, il calore e la sicurezza di poter sopravvivere al disastro

struttura dalla superficie. Tutto sembra procedere tranquillamente, con il giocatore intento a spostare carrelli e servire bevande mentre la formazione di inspiegabili pozzanghere nei corridoi non lascia presagire nulla di buono. Quindi si scatena il finimondo: dapprima l'acqua penetra nell'ambiente, arrivando alle caviglie dei presenti, quindi invade ogni stanza innescando quella condizione di precarietà strutturale che contraddistingueva il prequel.

Ovviamente l'acqua porta con sé una serie di minacce: un'ondata improvvisa è in grado di spazzare via il protagonista se non si è provveduto ad 'agganciarlo' ad un qualche elemento inamovibile dello scenario (ad esempio una colonna), le correnti spingono inesorabilmente verso baratri e i detriti trasportati dall'inondazione (che progredendo nel gioco vanno dai divani agli autorimorchi) sopraggiungono nei momenti meno opportuni. Ma la minaccia principale è rappresentata dal gelo. Se nel primo episodio era l'approvvigionamento d'acqua potabile la priorità numero uno, in questo seguito dove di acqua ce n'è fin troppa è invece il riscaldamento del proprio corpo, un obbligo ricordato a più riprese non solo da un'apposta barra, ma anche dalla vista di superstiti tremolanti abbracciati gli uni agli altri.

Caratterizzato da momenti di puro spavento efficaci quanto quelli dei migliori survival horror e da un ottimo level design 'doppio strato' (le locazioni cambiano completamente volto dopo l'inondazione, come l'elegante salone principale che si trasforma in un'inquietante grotta sotterranea), *Disaster Report 2* possiede qualità sufficienti a perdonarne i difetti. Fra questi meritano menzione una telecamera claudicante, un sistema di controllo poco reattivo ed ambienti dall'elevato tasso poligonale in grado di abbattere il frame rate ancor prima che vengano attraversati da migliaia di metri cubi d'acqua. Ma con un titolo dalle premesse così originali, l'unico vero disastro è quello assolutamente intenzionale su cui si fonda.

Shining Tears

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Disponibile (JPN), 2005 (US)**

La forza scorre ancora negli sprite super deformed di Sega mentre si preparano a fare il proprio ritorno sulla console Sony

Con un remake su GBA dell'episodio originale per Mega Drive e due nuovi capitoli per PS2, il 2004 è stato un anno di rinascita per la serie *Shining Force*. Presentato in forma giocabile al TGS, *Shining Tears* è stato definito da Sega un 'Tag Battle RPG', un sofisticato neologismo per indicare un hack 'n' slash da giocare in cooperativa.

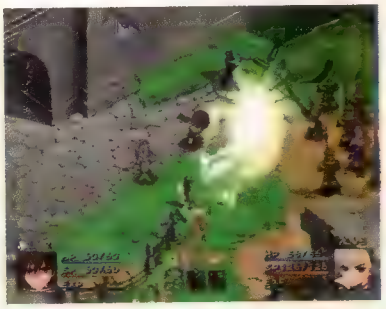
Il campo d'azione è una città sotto assedio, con la maggior parte delle missioni incentrate sulla sua difesa da nemici solitamente in sovrannumero ma poco abili. Il giocatore può anche avventurarsi fuori dalle mura e intraprendere le così dette 'Free Mission' al fine di far salire di livello i propri personaggi e renderli più competitivi nella fase di gioco principale. Siano esse basate sulla storia o finalizzate all'accumulo di esperienza, le missioni consistono in combattimenti di gruppo contro una folta schiera di nemici (veri e propri affollamenti resi possibili dall'impiego di sprite bidimensionali) che, in perfetto stile *Dynasty Warriors*, possono essere sterminati uno ad uno, o sconfitti facendo fuori il loro leader.

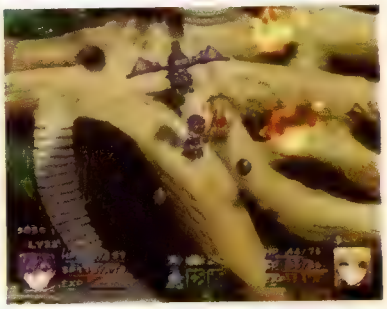
Sebbene Tears proponga un solo protagonista giocabile, Xion, nei combattimenti è sempre affiancato da un compagno, selezionabile da un roster di alleati fra una missione e l'altra: questa scelta influenza sia la storia che le abilità di Xion stesso. Quest'ultimo possiede infatti due anime, light e dark, e il suo allineamento (e i suoi poteri) varia a seconda della tipo di anima del compagno prescelto. Ogni alleato, inoltre, porta effetti benefici ad azioni e statistiche varie, e nel caso in cui il prescelto non dovesse risultare adatto alla missione in corso, è possibile tornare in città e sostituirlo con un nuovo compagno.

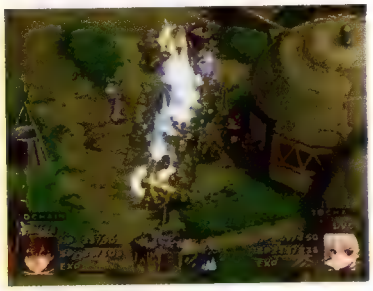
Nella modalità singleplayer il proprio alleato è affidato alle mani dell'intelligenza artificiale, ma può essere direzionato con lo stick destro, se necessario. Non solo. Tenendo premuto R1 è possibile intimargli di mantenere la posizione dando modo di lanciare un attacco magico nell'area che separa i due combattenti. In multiplayer, un secondo giocatore assume il controllo del partner e gli attacchi combinati vanno innescati all'unisono.

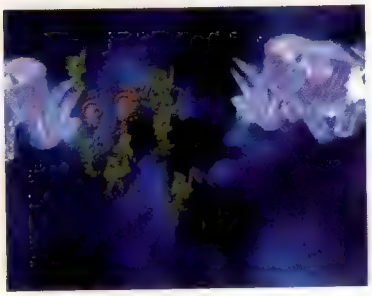
Come da copione, eliminare nemici permette di guadagnare punti Status e Skill, in aggiunta ad un bonus calcolato a fine missione in base al proprio ranking e stile di combattimento. Questo bonus può essere utilizzato per potenziare i personaggi 'rimasti in panchina' in quella missione, evitando così il classico inconveniente che vede i compagni meno utilizzati progredire lentamente rispetto ai più gettonati.

Malgrado sia previsto in Nord America per il 2005, gli sprite super deformed e i fondali disegnati a mano di *Shining Tears* dovranno vedersela con lo splendore poligonale della serie *Dark Alliance* e *Champions Of Norrath*: non sarà facile per titolo Sega ritagliarsi uno spazio nei cuori e nei salotti occidentali.









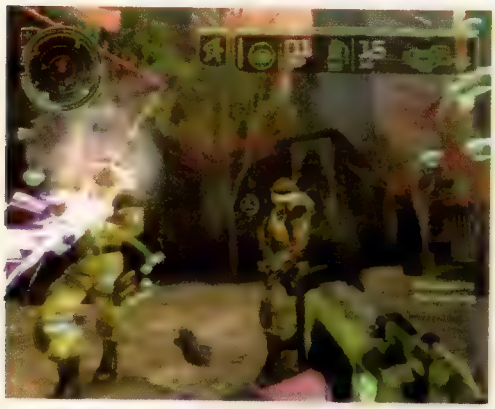
Shining Tears ripropone nostalgicamente, e testardamente, gli effetti grafici che hanno definito l'era a 16bit di Sega: sprite grossi un quarto dello schermo e deformazioni dei fondali accompagnano gli attacchi speciali più devastanti

Oltre all'elfo arciere Elwing, i compagni selezionabili includono una donna-gatto ninja e un licantropo specializzato in combattimenti ravvicinati. Questa diversità, unita alla facoltà di cambiare alleato in qualsiasi momento, dovrebbe assicurare che la modalità cooperativa resti sempre fresca e interessante

Project: Snowblind

Sistema: **PS2, Xbox, PC**
Produttore: **Eidos**
Sviluppatore: **Crystal Dynamics**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Gennaio**

Deus Ex doveva portare al genere degli FPS la complessità e la componente strategica di un classico RPG. Ma se a uno piace semplicemente sparare e basta?



Tutte le armi dispongono di una funzione di fuoco secondaria e di un mirino telescopico dal basso coefficiente di zoom. L'impiego di quest'ultimo stabilizza la mira, ma limita il campo visivo

Deus Ex: Invisibile War aveva molti pregi, ma non era esente da difetti: un pregio era il sistema di modifica delle armi; un difetto erano le sparatorie vere e proprie. Non stupisce quindi che la notizia di un FPS puro basato sull'universo di Denton sia stata accolta in ugual misura con entusiasmo e perplessità. Ma le prime ispezioni del titolo Crystal Dynamics portano a credere che gli sviluppatori americani siano riusciti a preservare la flessibilità delle modifiche alle armi di *Invisibile War* evolvendo al tempo stesso le sparatorie in un'esperienza più solida ed appagante.

In effetti, parlare di semplici sparatorie è probabilmente riduttivo. Una delle peculiarità di *Snowblind* è infatti rappresentata dalla varietà e dall'originalità dell'arsenale di cui si potrà disporre. Al di là di pistole e granate, esistono diverse invenzioni fuori dal comune, come una pistola caricata a 'proiettili senzienti' divoratori di carne: esplosa una raffica di colpi, è possibile starsene al riparo ed osservare con affascinato disgusto lo sciame mentre migra da uno sfortunato nemico al successivo, innescando nel contempo un'ondata di comprensibile panico. Crystal Dynamics promette inoltre l'implementazione di un'arma basata sulla fisica, una sorta di granata magnetica che, una volta esplosa, respinga tutti gli oggetti in metallo presenti nelle vicinanze (con ovvie conseguenze per chi ne venisse investito), oppure che li attiri a sé, strappando così fucili e pistole dalle mani dei nemici.

Assieme a questo arsenale particolarmente innovativo, *Snowblind* ripropone il sistema di modifiche biogenetiche già visto in *Invisibile War*, permettendo al protagonista di sviluppare quelle capacità sovrumane che gli consentano di portare a termine la propria missione.

La scelta di adottare Hong Kong come scenario ha dato modo agli artisti di abusare di neon abbacinanti e tempeste monsoniche, e il talento dimostrato nella loro creazione lascia ben sperare per le sezioni più aperte dei livelli avanzati. Il giocatore condivide questi ambienti con diversi compagni di squadra che, sebbene autonomi, vanno guidati, protetti ed eventualmente curati. In questa fase dello sviluppo non è ancora possibile esprimere giudizi sulla loro implementazione, ma è un dato di fatto che il comportamento di una squadra in questo genere di giochi è spesso fonte di irritazione. Pertanto, dita incrociate.

Laddove *Snowblind* non dovesse eccepire alla regola, i giocatori potranno almeno consolarsi con le intelligenze (presumibilmente) superiori che avranno modo di incontrare attraverso l'opzione multiplayer online. Pur mancando dettagli in merito, sembra confermata la presenza di modalità classiche del genere FPS e il supporto di 16 giocatori sia su Xbox che su PS2.

Kessen III

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Koei**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Inverno**

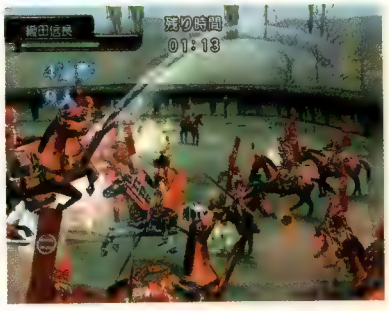
Il simulatore feudale di Koei si trasforma da wargame epico in 'action strategy', per la gioia degli amanti di *Dynasty Warriors*

Presentato alla stampa occidentale nella surreale cornice dell'Ambassador Hotel di Tokyo Disneyland durante l'ultimo TGS, *Kessen III* segna una svolta importante in una delle saghe strategiche più interessanti per PlayStation2. "In questi ultimi due anni abbiamo raccolto il feedback di tutti i fan della serie", spiega il producer **Kou Shibusawa**, "e ci siamo accorti che i giocatori apprezzavano la parte strategica, ma volevano anche una maggiore dose di azione. Quindi, pur non rinnegando quanto fatto finora, abbiamo provato ad accontentare il pubblico, cercando di coinvolgere maggiormente il giocatore nell'azione". Come sempre in questi casi, l'annuncio di Shibusawa non mancherà di scontentare qualche appassionato di *Kessen*, ma alla luce dell'enorme ressa che si è formata intorno alle postazioni di *Dynasty Warriors* per PSP durante i giorni del Tokyo Game Show, è impossibile non trovare sensate le osservazioni dello stravagante producer (che, per la conferenza stampa in questione, indossava uno spettacolare completo bianco su camicia bianca e scarpe bianche).

Via libera quindi a un nuovo motore di gioco, battezzato Crowd Engine, che consente di controllare in tempo reale gli spostamenti di un'intera truppa (che si muove all'unisono come se fosse un solo guerriero), attaccando o difendendo con la semplice pressione di un tasto del controller alla maniera di quanto visto nel coreano *Kingdom Underfire* per Xbox (verso cui il titolo Koei sembra debitore). L'utente può gestire fino a 10 formazioni sul campo di battaglia, ognuna delle quali si compone di un'unica classe di guerrieri (per un totale di 30 classi dal lanciere allo spadaccino passando per l'arciere). Se vedere trenta cavalieri che si spostano compatti in un'unica direzione come una squadra di nuoto sincronizzato può avere effetti umoristici, ancora più bizzarra è l'inclusione di nuovi attacchi speciali, con i generali in grado di prodursi in un gigantesco attacco infuocato o scatenare un devastante tornado.

Date le premesse, viene anche da chiedersi quanto fedelmente verrà riproposto il periodo storico che fa da cornice a *Kessen III*: abbandonata la Cina dell'Era dei Tre Regni, il primo 'action strategy' della casa di Yokohama narra le vicende del giovanissimo Nobunaga Oda, impegnato nella guerra civile che ha sconvolto il Giappone nel XVI secolo.

A Shibusawa preme comunque sottolineare come non siano state fatte solo concessioni a una meccanica più immediata e allo spettacolo: "Il giocatore deve prendere molte più decisioni che nei primi due episodi: le ambientazioni sono raddoppiate, gli skill sono raddoppiati, le armi sono raddoppiate, gli oggetti sono raddoppiati... La magnitudo di *Kessen III* è difficile da descrivere, ma posso assicurare che per arrivare alla fine non basterà premere freneticamente i tasti del controller, ma sarà fondamentale elaborare le giuste strategie in ogni momento. Vedrete, nessuno rimarrà deluso".



Secondo Kou Shibusawa, l'inclusione di oltre 130 minuti di scene in CG ha fatto lievitare sensibilmente i costi di produzione (stimati in quasi 1 miliardo di Yen), ma regalerà ai giocatori un titolo epico come un film di Kurosawa

L'importanza di un titolo come *Kessen III* per il mercato del Sol Levante è notevole. Non a caso, la presentazione del gioco alla stampa ha visto la partecipazione eccellente di Ken Kutaragi in persona

Radiata Stories

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Square Enix**
Sviluppatore: **tri-Ace**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Primavera**

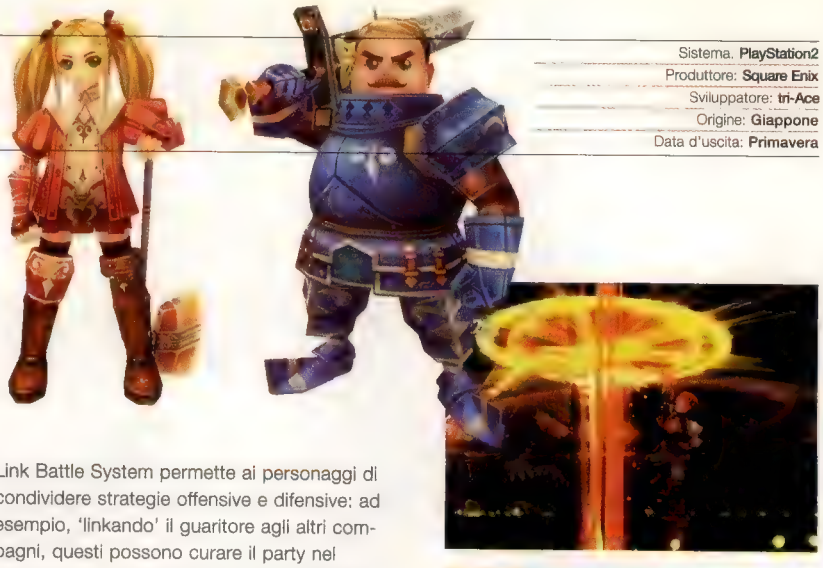
Tri-Ace sorprende il suo pubblico e inaugura un nuovo franchise per Square Enix

Sebbene molti si aspettassero l'annuncio del richiestissimo seguito di *Valkyrie Profile*, tri-Ace ha invece approfittato del TGS per presentare un titolo originale, dall'estetica calda e pittorica nonché di una magnitudo tale da sfidare persino *Suikoden* e il suo esercito di personaggi.

Nel corso delle sue peregrinazioni lungo il regno di Radiata, il protagonista Jack Russell (un nome da JRPG anni '90, proprio come quello della sua compagna, Ridley Timberlake) incontrerà infatti oltre 300 NPC, e metà di questi possono essere reclutati come membri del proprio party. Ogni personaggio è dotato di azioni speciali e può essere visibilmente personalizzato con una quantità abnorme di armi ed equipaggiamenti. Risulta davvero difficile credere che i grafici di tri-Ace possano essere usciti dall'ufficio anche una sola ora dopo aver finito il proprio lavoro su *Star Ocean* per PS2.

Come da trend attuale degli RPG nipponici, i combattimenti avvengono in tempo reale, con Jack controllato dal giocatore e i suoi tre compagni amministrati dalla CPU. Il Link Battle System permette ai personaggi di condividere strategie offensive e difensive: ad esempio, 'linkando' il guaritore agli altri compagni, questi possono curare il party nel mezzo di un combattimento. Il Volty System è invece un nome altisonante per indicare la solita barra di power-up che permette, una volta riempita, di portare attacchi più potenti.

Dal punto di vista narrativo ci sarà da lavorare parecchio per far sì che la qualità della trama sia equiparabile a quella estetica, tant'è che attualmente è solo grazie alla grafica che il titolo regge il confronto con i più blasonati franchise di Square Enix. Con *Radiata Stories* tri-Ace intende creare qualcosa di radicalmente diverso dai suoi giochi precedenti: la speranza è che questa ambizione vada oltre considerazioni di natura estetica.



Le scene in esterno scrollano orizzontalmente con l'intento di esaltare i panorami dai colori acquerello. Col passare del tempo, la calda luce del giorno lascia il posto alle tinte blu della notte

Metal Gear Acid

Sistema: **PSP**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno (KCEJ)**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **16 dicembre**

La nuova avventura di Solid Snake rimedia in un colpo solo alla carenza di battaglie a base di carte, strategia e discorsi filosofici su PSP

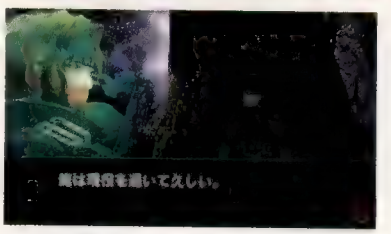
L'interfaccia grafica è cambiata radicalmente rispetto a quella 'alla *Metal Gear Solid*' intravista all'ultimo E3 e risulta ora decisamente più leggibile e discreta

Malgrado l'onesto avvertimento che *Acid* avrebbe proposto un *Metal Gear* diverso e considerevolmente più lento rispetto alle sue edizioni per console domestiche (e anche portatili), molti visitatori del TGS sono ovviamente rimasti sorpresi dall'articolo giocabile. Il titolo miscela infatti il feeling di *Front Mission* (comprensibilmente, visto che il progetto è supervisionato dal producer di *Ring Of Red*) con la meccanica di un classico card game, offrendo azione a piccole dosi.

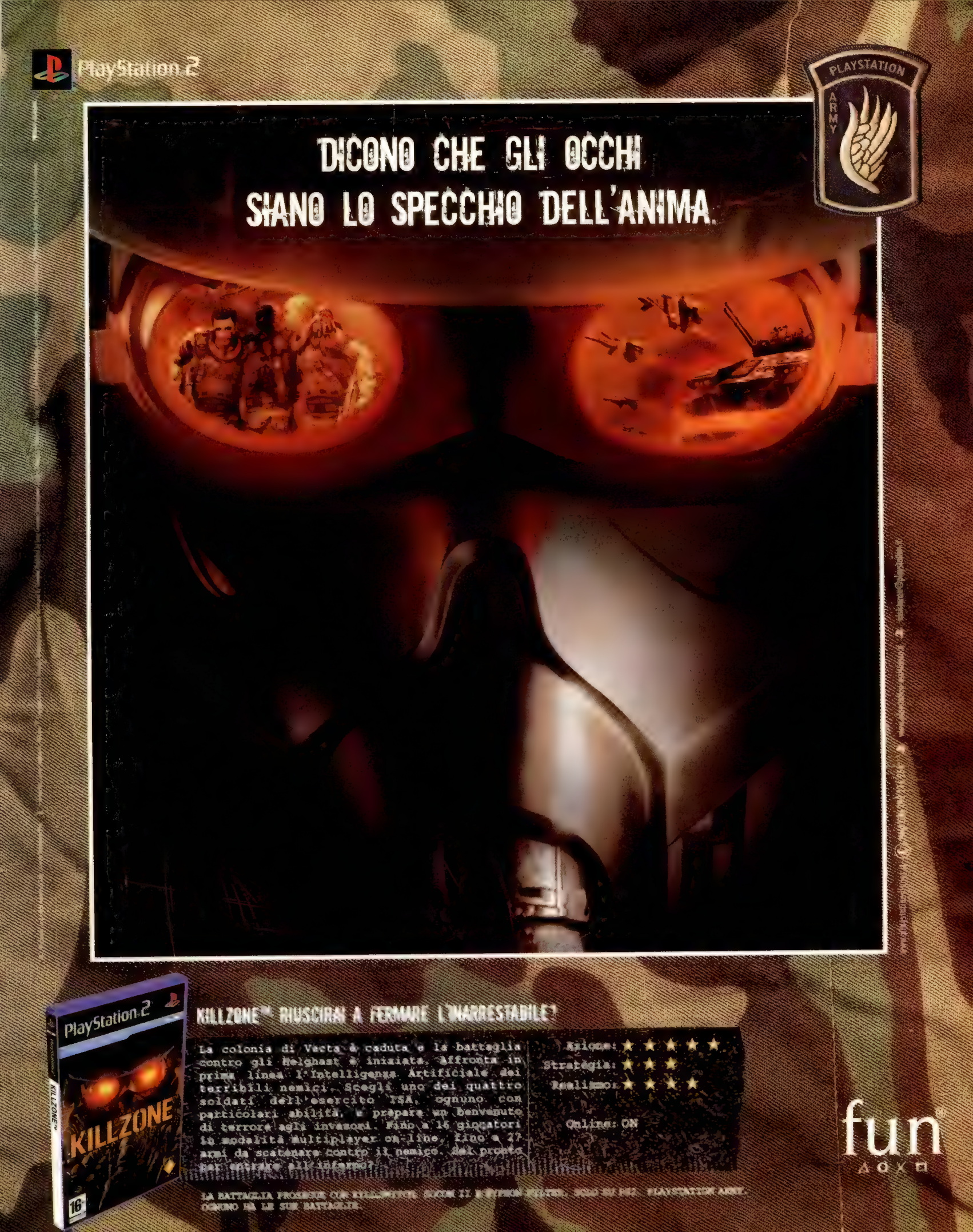
Snake opera in un ambiente a turni, con lo scenario ruotabile di 90° alla volta agendo sui dorsali o liberamente impiegando il disco analogico. All'inizio di ogni turno vengono elargiti un numero di punti e una manciata di carte: ogni carta ha un certo valore (che rappresenta i punti necessari per giocarla) e un bonus di punti movimento. Una carta può quindi essere scartata per incrementare il raggio di spostamento di Snake, lungo il quale può nascondersi, strisciare per terra o appendersi con il suo stile inconfondibile.

Ma è durante il turno del nemico che *Acid* prende nettamente le distanze dalla serie di cui porta il nome: se Snake viene scoperto, si innesca il prevedibile conflitto a fuoco, ma col rischio supplementare di terminare i punti azione necessari per uscirne vivi. Se i giocatori di *MGS* potevano approfittare della propria libertà e dei limiti dell'IA per scappare da situazioni sfavorevoli, il rigido regolamento di *Acid* azzera brutalmente le differenze fra Snake e i suoi nemici.

L'esperimento è senza dubbio interessante, ma allo stesso tempo rischioso: la generazione PlayStation conosce Snake come un eroe tutta azione piuttosto che come la pedina di uno strategico. Ciononostante gli early adopter più pazienti saranno lieti di scoprire in *Metal Gear Acid* qualcosa di diverso e originale rispetto alle conversioni che attualmente dominano la line-up del portatile Sony.



Non sarebbe *Metal Gear* senza le sequenze di dialogo con i volti dei protagonisti in primo piano. I frettolosi visitatori del TGS martellavano disperatamente i tasti per saltare queste lunghe conversazioni


PlayStation 2
PLAYSTATION
ARMY
DICONO CHE GLI OCCHI
SIANO LO SPECCHIO DELL'ANIMA.
PlayStation 2
KILLZONE
16+
KILLZONE™ RIUSCIRAI A FERMARE L'INARRESTABILE?
La colonia di Vecta è caduta e la battaglia contro gli Helghast è iniziata. Affronta in prima linea l'Intelligenza Artificiale dei terribili nemici. Scegli uno dei quattro soldati dell'esercito ISA, ognuno con particolari abilità, e prepara un benvenuto di terrore agli invasori. Fino a 16 giocatori in modalità multiplayer on-line, fino a 27 armi da scatenare contro il nemico. Sei pronto per entrare all'inferno?
Azione: ★ ★ ★ ★ ★
Strategia: ★ ★ ★
Realismo: ★ ★ ★ ★
Online: ON
LA BATTAGLIA PROSEGUE CON KILLZONE™. SOCOM II E PYPHON FILTER. SOLO SU PS2. PLAYSTATION ARMY. OGNUNO HA LE SUE BATTAGLIE.
fun

NINTENDO DS™

Doppio gioco

Doppio schermo, multiplayer wireless, touchscreen, microfono e una pletora di nuovi titoli firmati Nintendo sono le basi di una console semplicemente unica. Siamo andati a provare la macchina che potrebbe far sudare sette camicie a Sony.

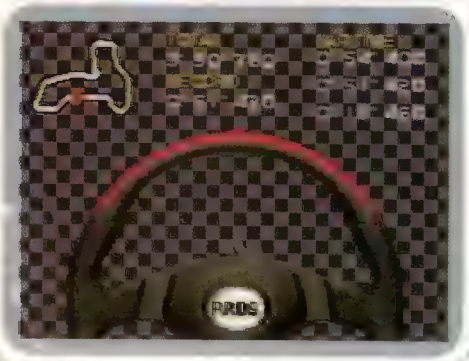
Lo scorso gennaio Nintendo ha fatto un annuncio che ha lasciato tutti di sasso: la prossima console della casa di Kyoto stava arrivando, un portatile che non avrebbe rappresentato il successore di GBA, ma rivoluzionato il modo di videogiocare. Il doppio schermo avrebbe infatti introdotto una misteriosa 'nuova prospettiva' sul videogioco. Con l'emergere di nuovi dettagli, i dubbi della gente aumentavano: il DS sembrava una chimera, una bestia mitologica fatta di parti diverse di altre creature.

Il 21 novembre la console sarà nei negozi americani, ed è già un traguardo notevole. L'industria ha abituato a tempi di attesa doppi per il software, figurarsi per l'hardware: eppure Nintendo, non proprio famosa per la sua puntualità, ha portato la console dalla carta dei comunicati stampa agli scaffali dei negozi nello spazio di due Natali.

Il recente Gamers' Summit organizzato da Nintendo, tenutosi contemporaneamente in Giappone e in America, ha permesso di toccare con mano la versione finale del sistema e di provare un'ampia gamma di giochi di prime e terze parti. E la console non ha deluso, annoverando tutte le caratteristiche promesse da Nintendo: doppio schermo, touchscreen, un microfono, wireless networking... Tutto in un'unità robusta, anche se non troppo gradevole alla vista, con una batteria che dovrebbe durare dieci ore circa e un prezzo al pubblico di 150 dollari. I titoli in sviluppo sono almeno 140, diversi dei quali dovrebbero essere già disponibili per Natale. Sorprendentemente, molti di questi non sono patetiche conversioni da GBA, ma titoli che sfruttano le peculiari di capacità del DS, concretizzando l'inizialmente astratta promessa di rivoluzione fatta da Nintendo. La presentazione della console si è svolta senza problemi da una parte e dall'altra del Pacifico: niente crash, niente batterie esaurite e solo una manciata di bug dovuti all'incompletezza del codice. La chimera si è trasformata in realtà.

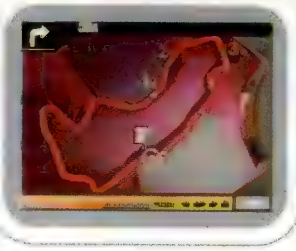
Ridge Racer DS

Sostanzialmente una conversione del titolo per N64, *Ridge Racer* è custode di un'inusuale opzione nella versione DS: lo schermo basso ospita infatti un volante, che è possibile azionare mediante il pennino. È possibile, ma non obbligatorio, grazie al cielo. *Ridge Racer DS* è uno dei pochi titoli in cui l'implementazione del touchscreen si è rivelata fallimentare, tant'è che è preferibile optare per il classico D-pad. Bizzarrie a parte, il racing game Namco è gradevole. Anche coloro che non avessero ricordi entusiastici dell'originale potrebbero accogliere volentieri un titolo che in un mare di innovazioni offre il brivido rassicurante di un tempo.



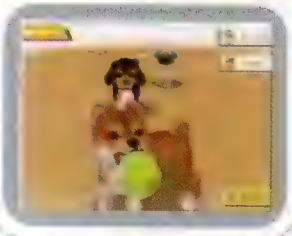
Asphalt Urban GT

Un altro racing game onesto, anche se con un sistema di controllo inferiore a *Ridge Racer*. Dei titoli visti finora, *Asphalt Urban GT* fa il peggior uso del secondo schermo (semplici mappe dei tracciati e menu) e il multiplayer è ancora buggato.



Nintendogs/ Puppy Times

Il tentativo di Nintendo di modernizzare il concetto del Tamagotchi. Il cane virtuale risponde ai comandi vocali impartiti via microfono e può essere grattato/solleticato mediante il pennino.

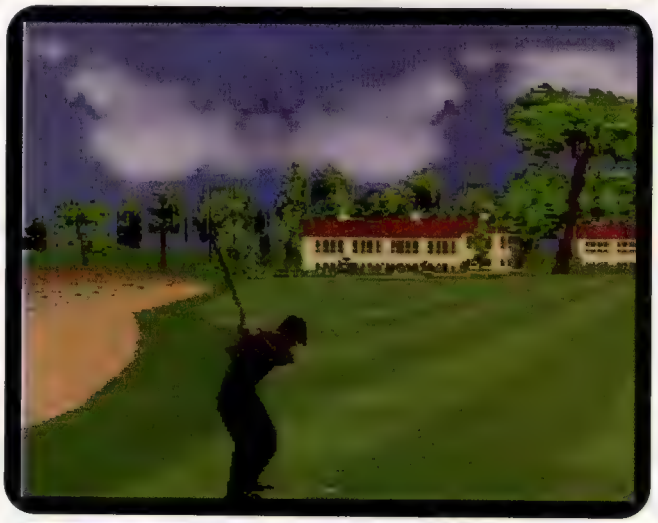


Tiger Woods PGA Tour Golf

Non c'è da stupirsi nel vedere il golf debuttare su DS, né nell'apprendere che a farlo sia la serie di *Tiger Woods*, dato che il franchise EA è stato il primo a riportare fedelmente su console l'esperienza di questo sport mediante stick analogico. Inoltre, il golf si presta egregiamente alla dimostrazione delle potenzialità degli schermi 2D/3D del DS: quello superiore offre una rappresentazione in 3D del percorso (che spinge l'hardware del DS probabilmente più di ogni altro titolo visto finora), mentre quello 2D ospita un'inquadratura dall'alto del tracciato, le schermate dei menu e un pannello di controllo analogico.

Ogni buca comincia con una panoramica su entrambi gli schermi e selezionando un punto della mappa col pennino l'inquadratura 3D si sposta su quella zona del percorso. Una volta scelta la mazza, il tiro viene effettuato tracciando una 'U' da destra verso sinistra con il pennino: maggiore sarà la lunghezza del tratto, più potente sarà il tiro, e più precisa sarà la 'U', minori saranno le sbavature nel colpo.

Arrivati sul green, tutto funziona a meraviglia, grazie a un perfetto display della griglia e ai familiari consigli del caddy apprezzati nelle edizioni per le console domestiche. È possibile dare maggiore potenza ai colpi sfregando furiosamente il touchscreen prima del tiro: un'ingegnosa traduzione del sistema picchia-tasti impiegato sui joypad. Questa caratteristica ed alcuni aspetti della regia virtuale meritano qualche rifinitura, ma *Tiger Woods* è senz'altro promettente.



Una realtà abbastanza brutta da vedere, in effetti: il design della console è opinabile e la plasticaccia utilizzata piuttosto economica. Ma non v'è dubbio che simili scelte siano quanto mai funzionali: la plasticaccia serve ad abbassare i costi, rendendo il prezzo di 150 dollari (inclusi *PictoChat* e una demo di *Metroid Prime Hunters*) davvero attraente. **Reggie Fils-Aime**, vicepresidente del reparto vendite e marketing di Nintendo of America, lo definisce "un prezzo da massmarket", e ha ragione. Piuttosto che imbarcarsi in un anno di periodiche riduzioni di prezzo, Nintendo DS parte da dove è arrivato GBA. E la chiusura a conchiglia protegge a sufficienza un'apparecchiatura pensata per resistere a una vita di zaini scolastici e pavimenti di camere da letto. In sostanza, far cadere il DS non dovrebbe far schizzare il cuore in gola.

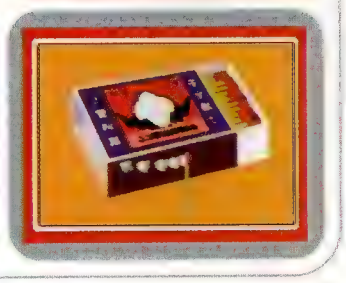
Le sue notevoli dimensioni, poco adatte al trasporto in un taschino, si spiegano con le sue caratteristiche: il sottilissimo pennino (così sottile, infatti, che Nintendo potrebbe ricavare una fortuna dal numero di pezzi di ricambio che potrebbe vendere) funziona con precisione sul touchscreen, anche se spesso può andar bene l'uso di un dito qualsiasi. Il laccetto portaconsole, infilato sul pollice, funziona anche da mini-pen-

Wario Ware Inc.

Nessuno aveva bisogno di essere convinto che *Wario Ware* potesse funzionare egregiamente su DS. Per certi aspetti, *Wario Ware* è stato il portabandiera di quella filosofia Nintendo di cui il design del DS è fisica espressione: giochi accessibili e istintivi da sgranocchiare nei ritagli di tempo che la vita concede. È un gioco a cui nessuno può resistere.

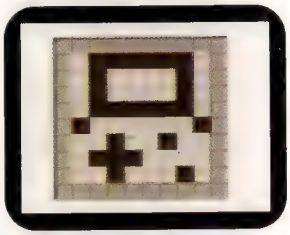
Su DS funziona com'era lecito attendersi: perfettamente. Nessuno ha bisogno di istruzioni per sapere che deve svolgere un intero rotolo di carta igienica in un colpo solo, nessuno ha bisogno che gli venga detto che l'anatra deve finire in gabbia, nessuno ha bisogno di istruzioni per strappare capelli dalle rispettive radici, far ruotare i piatti o tagliare a fette le verdure. Il notorio sense of humour di *Wario Ware* è rimasto immacolato, tant'è che saltuariamente viene mostrato a video un'immagine di GBA assieme alla richiesta di toccarne i tasti per giocare. 'Scherzi' come questo garantiscono che la propria espressione oscilli fra l'interrogativa e la deliziata come nell'originale.

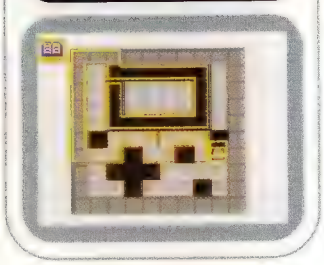
Nonostante i consensi della critica, *Wario Ware* non ha riscosso un enorme successo di pubblico, ma su DS potrebbe essere una killer application. Nintendo farebbe bene a tenerlo in forte considerazione nella sua campagna promozionale. Disporre postazioni dimostrative con *Wario Ware* ad ogni angolo di strada sarebbe la soluzione ideale.



One Line Puzzle

Puzzle game firmato Nintendo disponibile al lancio giapponese del DS. Per completare un livello è necessario tracciare una linea continua sulle caselle del medesimo colore, provocandone così il passaggio dal nero al bianco.





nino per una maggiore accuratezza. Quando il cervello ha finito di compiere gli aggiustamenti necessari a realizzare che si è in grado di toccare tutto ciò che si vede, tutto il resto sembra un passo indietro. Dopo aver assimilato la filosofia del touchscreen, vedersela con i display dei cellulari, i monitor per PC e i televisori provoca una sensazione di impotenza.

"Dopo aver assimilato la filosofia del touchscreen, vedersela con i display dei cellulari, i monitor per PC e i televisori provoca una sensazione di impotenza"

La qualità di entrambi gli schermi è buona: la grafica 3D si muove con fluidità mentre quella 2D vanta colori estremamente brillanti. Le cartucce dei titoli GBA (con cui la console è retrocompatibile) si inseriscono in uno slot frontale ed è possibile spegnere la retroilluminazione tramite un'opzione del menu. Ma difficilmente vorrete farlo se non in condizioni di grave insufficienza energetica e abbondante illuminazione esterna. L'audio, sia tramite l'uscita stereo che con le cuffie, è pulito e i tasti sono nella media dei portatili attuali, anche se il movimento del D-pad non sembra preciso come quello di SP.

Il difetto più evidente del DS è la sua ergonomia. Da un lato è difficile criticare Nintendo: il DS è destinato ad essere impugnato ed utilizzato in una varietà di modi imprevedibili. Dall'altro è innegabile che tenere in mano la console usando il pennino e agendo sui tasti possa diventare un'impresa. Nell'adottare un approccio tradizionale al design della macchina, Nintendo potrebbe aver sottostimato quanto pesantemente i giochi del DS si baseranno sull'uso del pennino: molti di questi funzionano al meglio con la console adagiata su un piano, il che potrebbe portare alla frustrazione di non vedere lo schermo più in basso dalla corretta angolazione. Aspettatevi una serie di accessori di terze parti pronte a sfruttare l'opportunità di correggere il problema.

La rivoluzione hardware più significativa del DS è di fatto la più invisibile: il wireless. Cavi e costi aggiun-

Satoru Iwata (sopra) ha spiegato i propri piani per il DS, ma come sempre è stato Miyamoto (nella foto con Yuji Naka, Kawazu Akitoshi e Norikazu Funamizu) il vero protagonista del Gamers' Summit giapponese

Sonic

Il nome del gioco è bizzarro almeno quanto il gameplay stesso. La simulazione di appuntamenti di Ubisoft ("Non posso credere che quel tizio mi abbia tradito con quella vacca del reparto personale" non è certo una frase da Nintendo) è un'avventura a dialoghi vecchio stile. Scegli la tua risposta fra le varie alternative disponibili ed assisti al graduale impoverimento delle opzioni di conversazione finché non trionfi e conquisti la ragazza, o perdi e ti ritrovi a dover sopravvivere ad un party con un uomo che pretende che gli misuri la testa con un secchio (no kiddin'). Ammesso che tu abbia trovato il secchio. Difficile immaginare una conversione per un'altra console, tant'è che l'interfaccia basata sul touchscreen è una debole scusa per pubblicare il gioco su DS.

tivi hanno ammorbato l'ultima generazione d'innovazione Nintendo. L'acquisto di un cavo di collegamento fra GC e GBA non comporta certo una spesa enorme, ma il costoso groviglio di *Final Fantasy: Crystal Chronicles* e il prezzo crescente di connessioni GBA con quattro cartucce e altrettanti cavi ha tenuto lontani consumatori e sviluppatori. Con DS cambia tutto: non solo il wireless permette di giocare in multiplayer senza costi aggiuntivi e inutili cavi, ma consente agli utenti di condividere i propri giochi in un modo mai visto prima. Ora solo un utente deve possedere il gioco affinché i propri amici possano partecipare, dato che il DS può trasmettere il software necessario alle altre console appena avviata la sessione.

In precedenza, titoli con multiplayer a otto giocatori come *Jam With The Band* sarebbero stati un suicidio commerciale: è il genere di gioco che vale la pena acquistare solo se tutti i tuoi amici lo possiedono, e nessuno dei tuoi amici lo acquisterà mai perché vale la pena acquistarlo solo se tutti i loro amici lo possiedono, e così via. Ora vale la pena acquistarlo perché se ce l'hai, è come se l'avessero anche gli altri. A patto che possiedano un DS, ovviamente. Con questo escamotage Nintendo ha completamente invertito la formula, utilizzando il software per vendere l'hardware.

Ma sul sistema wireless orbitano ancora centinaia di interrogativi senza risposta. Come funzionerà il meccanismo di condivisione del software? Saranno molti i giochi fruibili in multiplayer con una sola cartuccia, o solo alcuni? Quanto tempo ci vorrà per uploadare un gioco su un altro DS? Qual è il numero massimo di giocatori che il DS può supportare in questa modalità? Funzionalità interessanti come la possibilità di scaricare sul proprio DS nuovi Pokémon mentre appaiono su schermo durante la proiezione al cinema dell'ultimo film saranno l'eccezione o la norma? Le potenzialità sono stuzzicanti, ma soprattutto, Nintendo ha intenzione di dimostrare sin dal principio che la funzione primaria del wireless (il multiplayer) è già operativa. La demo di *Metroid Prime Hunters* potrebbe diventare il software più importante mai venduto in bundle nella storia di Nintendo.

Sarà il software, ovviamente, a stabilire il destino del DS. Non è certo un sistema che venderà sulla forza del proprio design o del proprio marchio (il nome Nintendo ha tanto una connotazione negativa per molti quanto positiva per i fan). Quello che farà vendere il DS sono i giochi che ne giustificheranno il possesso, e su questo fronte Nintendo ha un curriculum di tutto rispetto.

Il mercato dei portatili si sta facendo affollato (N-Gage, Zodiac e Gizmondo stanno cercando di con-

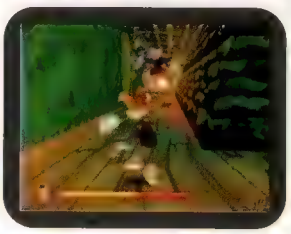
"Non solo il wireless permette di giocare in multiplayer senza costi aggiuntivi, ma consente agli utenti di condividere i propri giochi in un modo mai visto prima"

Another

Nonostante il deludente *Sprung*, il nuovo portatile Nintendo si presta meravigliosamente alle avventure punta-e-clicca (anzi, punta-e-tocca). Sviluppato internamente, *Another* prevede l'utilizzo combinato di pennino e microfono per la risoluzione degli enigmi.

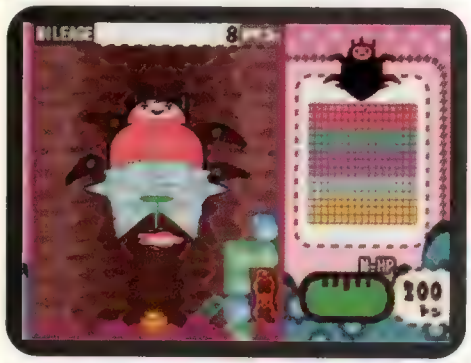
Rayman DS

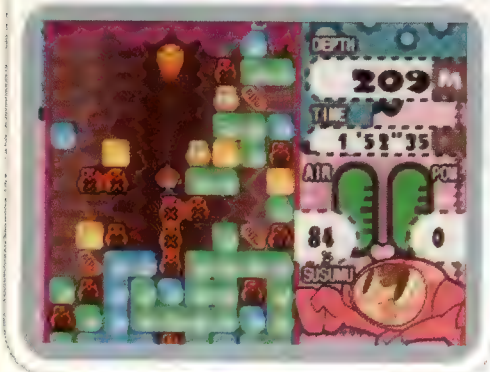
Le poche informazioni disponibili fanno supporre che Ubisoft non abbia in mente applicazioni particolari per quel secondo schermo (sede di un 'menu interattivo'), ma il brand dovrebbe assicurare a *Rayman DS* una certa popolarità nel massmarket.



Mr Driller

Un'altra accoppiata da paura. Il doppio schermo del DS dà a *Mr Driller* una maggiore profondità e il touchscreen rende il sistema di controllo semplice e preciso. Basta toccare un blocco per sbarazzarsene e utilizzare lo schermo superiore per tenere d'occhio quelli che minacciano di precipitare sul protagonista. I giocatori esperti potrebbero trovare il touchscreen inadatto ad eseguire le manovre più veloci, ma non manca il supporto dei tasti tradizionali, pertanto chiunque può adottare il sistema che preferisce. L'aggiunta di una nuova modalità (che vede inseguiti da una trivella gigante) e di alcuni personaggi inediti arricchisce senza corrompere l'appeal di *Mr Driller*. Basta non dimenticare di respirare.





Il formato utilizzato dalle cartucce per DS è simile a quello delle card SD per le fotocamere digitali

Caduceus: Surgical Operation

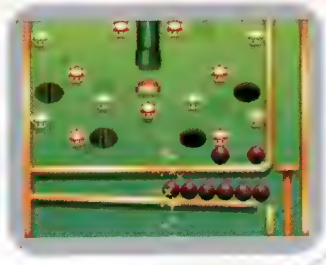
Questa simulazione chirurgica (uno dei primi titoli annunciati per DS) prevede che il giocatore brandisca il pennino con mano ferma mentre taglia e cuce i suoi pazienti, sussurrando nel microfono parole di conforto al fine di rassicurarli. Anestesia locale?

Super Mario 64 DS

Difficile immaginare un'idea più rischiosa di questa: *Mario 64*, un titolo la cui bellezza dipendeva da una perfetta progettazione intorno al suo controller, convertito su un sistema completamente diverso. Per adattarlo alla nuova piattaforma sono state apportate diverse modifiche e introdotti nuovi personaggi (Yoshi, Wario e Luigi, tutti giocabili), nuove mosse (salti roteanti e il classico hover di Yoshi) e nuovi livelli (da quanto visto finora non così originali come quelli del titolo ispiratore), ma niente di tutto questo convince ancora pienamente.

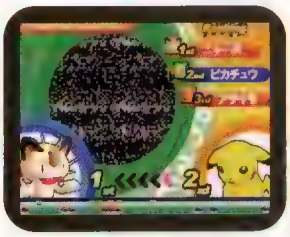
La terza iterazione del sistema di controllo (movimenti col pennino, saltare/attaccare/abbassarsi col D-pad) indubbiamente funziona, ma manca la precisione che ha reso l'esperienza originale così esaltante. Bisogna ancora vedere come la perseveranza altererà l'esperienza di giocare questi familiari livelli.

I nuovi minigiochi (30 dei quali provati al Gamers' Summit) non potrebbero essere più antitetici: tutti sono basati sul touchscreen, ma alcuni hanno l'immediatezza di *Wario Ware*, mentre altri sono veri e propri puzzle game. Tutti sono in puro stile DS e sfruttano pennino e doppio schermo in maniera egregia, tanto che potrebbero benissimo esistere come giochi autonomi. Difficile immaginare un titolo che possa dimostrare meglio quanto sia importante che il software del DS sia progettato appositamente intorno alle capacità dell'hardware.



Pikachu Dash

Basta grattare Pikachu con il pennino per spedirlo da un checkpoint al successivo. L'aggiunta di mongolfiere non sembra sufficiente ad evitare che il gioco (uno dei titoli di lancio) appaia rudimentale e derivativo.



Mario Kart DS

Dopo aver già riscosso notevoli consensi all'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles, *Mario Kart DS* ha spopolato al Gamers' Summit. Una grafica più pulita e un livello di dettaglio superiore hanno rallegrato gli animi assieme ad una serie di piste inedite e un sistema di controllo più preciso. Il successo del gioco sembra pressoché scontato, vista e considerata la modalità multiplayer tramite wireless, anche se al momento Nintendo non ha ancora rivelato quanti e quali contenuti sarà possibile condividere fra più console. Purtroppo il gioco non sarà nei negozi in tempo per il lancio americano e giapponese del sistema.

quistare terreno prima che la mannaia di PSP cada sulle loro teste) e tutti i produttori stanno provando a differenziare il proprio hardware: N-Gage è un telefono, Zodiac un PDA, Gizmondo un GPS, ma nessuno di questi vanta (per il momento) un videogioco peculiare. A dirla tutta, queste società devono ancora dimostrare di conoscere il genere di giochi che la gente vorrebbe avere sul proprio portatile. Al di là di banali conversioni da console e qualche FPS di dubbia qualità, nessuno ha ancora rilasciato del software che giustifichi l'acquisto dei rispettivi sistemi. Tutto il contrario di Nintendo, con i suoi 15 anni di esperienza nel settore. Perché possedere una console con capacità wireless? Giocate a *Hunters* e lo scoprirete. Perché possedere una console con touchscreen? Giocate a *Yoshi's Touch And Go* e lo scoprirete. Perché possedere una console con microfono? Dite parole dolci ai vostri pazienti in *Caduceus* e lo scoprirete. Perché possedere una console con due schermi separati? Giocate a *Tiger Woods Golf* e lo scoprirete. Questi giochi (vari e, incredibilmente, non tutti first party) costituiscono ciascuno una ragione per possedere un DS piuttosto che qualsiasi altra console. Nintendo sa meglio di chiunque altro come far scivolare i videogiochi nella vita della gente e nelle loro tasche (e zaini e marsupi e borsette e quant'altro), tant'è che è difficile togliersi dalla mente la metafora di un maestro rientrato per insegnare ai nuovi ragazzi una lezione.

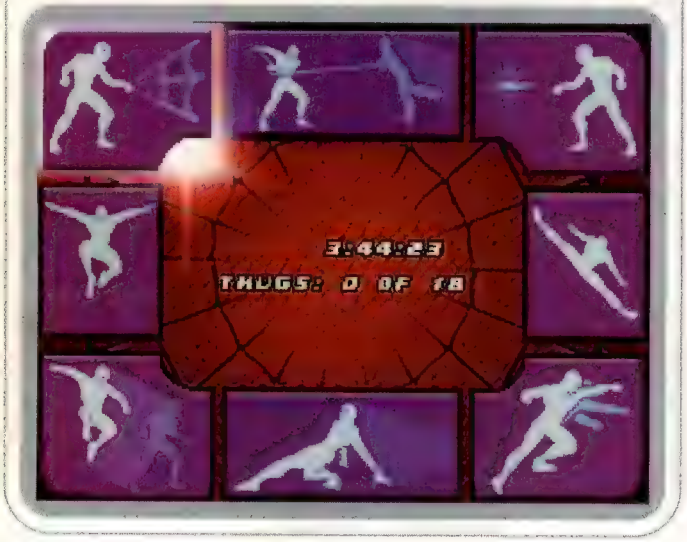
Nintendo deve ancora dimostrare molto in merito al potenziale del software per DS. Lo sviluppo incredibilmente rapido della console ha concesso poco tempo alla creazione di nuovi contenuti, tant'è che fra i giochi che è stato possibile provare i pezzi da novanta scarseggiano. I team con pochi mesi a disposizione per completare un progetto hanno dovuto concentrare i loro sforzi nell'apprendimento delle nuove forme di input offerte dalla console, finendo per riciclare contenuti già esistenti su GBA e N64. Altri hanno faticato a implementare con successo queste nuove forme di input nei propri progetti. Pertanto resta ancora da capire quanto radicalmente il DS rimodellerà la natura del game design. Le cose cambieranno per sempre o il DS stimolerà solo alla creazione di puzzle e minigiochi intuitivi assieme alla clonazione di vecchi classici basati sull'uso del mouse?

È una domanda importante, e con ogni probabilità non si dovrà aspettare troppo per avere una

Spider-Man 2

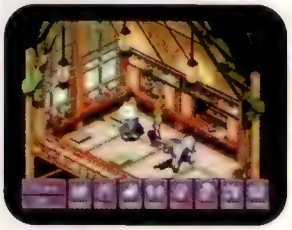
Fils-Aime l'ha curiosamente definito "il mio gioco preferito". *Spider-Man 2* è un'anomalia nella line-up iniziale del DS: pur essendo circondato da titoli che si sforzano di trarre vantaggio dalle potenzialità della console, *Spider-Man 2* è praticamente quasi uguale alla versione per GBA. Lo schermo superiore mostra un gioco d'azione con grafica 2.5D fluida e precisa, mentre il touch-screen serve solo a scegliere le mosse speciali dell'Uomo Ragno. Sebbene questo permetta di cambiare tattica on the fly, è improbabile che i game designer di Vicarious Visions abbiano sofferto di emicranie durante la progettazione.

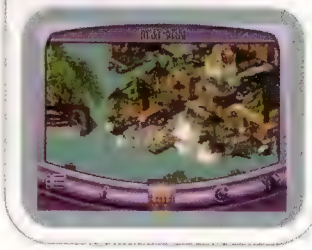
Ciononostante il gioco non può essere criticato a prescindere: *Spider-Man 2*, fondamentalmente un platform game con elementi picchiaduro, è divertente e giocabile proprio come tutti i giochi ispirati all'eroe Marvel usciti recentemente. La possibilità di arrampicarsi sui muri e lanciarsi dai palazzi conferisce il giusto senso di libertà alla deambulazione e il sistema di combattimento è alquanto flessibile. La sfida per gli sviluppatori sarà quella di disegnare livelli in grado di opporsi a tutte le scorciatoie che i giocatori più intraprendenti vorranno sperimentare, nonché di variare le missioni e i combattimenti di modo che il gioco non venga subito a noia. L'unico livello disponibile nella demo era complesso e interessante, ma mancava uno scopo e il senso di progressione. Sistemati questi difetti, Spider-Man potrebbe arrampicarsi con successo su DS, anche senza utilizzare pennino, microfono o il secondo schermo.



The Urbz DS

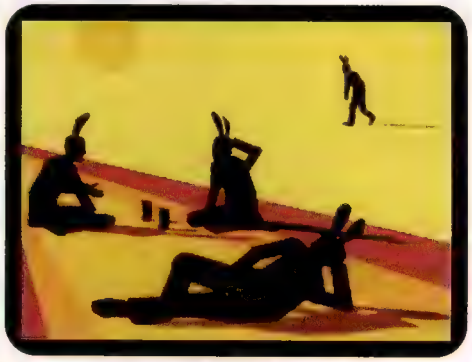
Il titolo EA ha le stesse probabilità di successo su DS di quante ne avrebbe su qualsiasi altra piattaforma: minigiochi ripetitivi e un imbarazzante messaggio latente di conformismo rendono il gioco uno dei meno attraenti del parco DS.





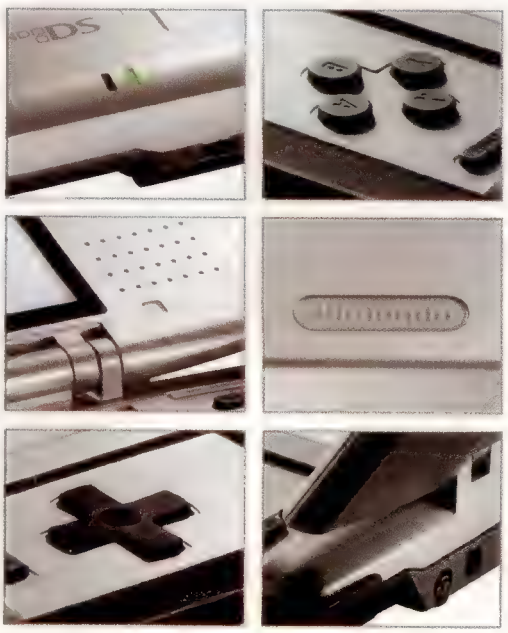
Feel The Magic: XX/XY

Ormai maturo quanto basta da conquistarsi un titolo tutto suo (con annessa gag genetica), il gioco di 'sfregamento' di Sega (per favore, siate seri) rivela tematiche adulte. Il giocatore deve usare il pennino per conquistare le grazie di una gentil donzella levandole di dosso gli scorpioni, proteggendola dalle cariche di tori infuriati e spazzolandole il corpo mentre sussurra incoraggianti mugugni di piacere nella vasca da bagno. Se pensate di non poter mai giocare a un titolo simile in pubblico, sappiate che a un certo punto dovrete soffiare nel microfono per spegnere delle candele. Non è ancora chiaro quali altre attività terranno impegnati nel prodotto finito o se il ritmo complessivo risulterà noiosamente lento.



risposta. Alcuni giochi di lancio sono stati allestiti in meno di sei mesi, il che significa che i titoli DS di seconda generazione potranno essere nei negozi già in primavera. Inoltre, a differenza di quanto accaduto col link-up fra GC e GBA (che ha ricevuto un supporto minimo), stavolta Nintendo non sta lavorando da sola: il Gamers' Summit nipponico è stato quasi un ritrovo di VIP del settore con Yuji Naka, Noritaku Funamizu (ex-Capcom, e con un curriculum che va da *Street Fighter II* a *Monster Hunter*), Atsushi Inaba di Clover, i fratelli Takahashi (Camelot), Tetsuya Mizuguchi e molti altri. Il momento clou dell'evento è stato l'ingresso in sala di Kawazu Akitoshi (producer di *Final Fantasy: Crystal Chronicles*). Kawazu ha annunciato che Square Enix è al lavoro su oltre otto progetti per DS: se *Egg Monster Heroes* era già noto, ben altra reazione ha avuto sulla platea la proiezione di un semplice logo che recitava *Final Fantasy III* e l'annuncio dell'arrivo di un *Final Fantasy: Crystal Chronicles II*. La casa giapponese sta inoltre indagando la possibilità di abilitare il DS all'interazione con il proprio servizio PlayOnline (che supporta, fra gli altri, *Final Fantasy XI*). Per la cronaca, Bandai è già riuscita a far comunicare DS e PC.

Fils-Aime riassume così il supporto delle terze parti: "Ciò che stiamo facendo permette alle idee di essere più importanti dei budget".



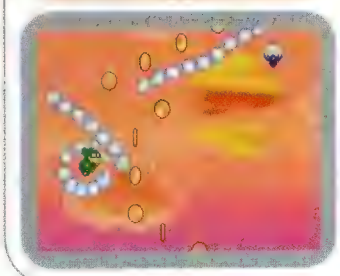
Nonostante la banalità del design, la console Nintendo è estremamente funzionale: quattro tasti principali, più start, select e i due dorsali offrono le consuete opzioni di gioco mentre il pennino scompare nell'alloggiamento posto a tergo, subito sotto il cardine

Yoshi's Touch And Go

Yoshi's Touch And Go è ciò che si ottiene quando Nintendo progetta un hardware radicalmente nuovo e ci modella intorno un videogioco. L'ultima volta che la casa di Kyoto ha fatto una cosa del genere è stato con *Mario 64*, e *Touch And Go* ne condivide gran parte della magia. Al Gamers' Summit erano disponibili due livelli: il primo vede Baby Mario planare verso terra sorretto solo da una manciata di palloncini. Il giocatore deve quindi disegnare sullo schermo inferiore delle serie di nuvole: una volta disegnate, queste salgono verso lo schermo superiore, proteggendo Mario dalle insidie del caso e facendolo deviare verso eventuali monete. Tracciando una circonferenza, invece, si producono bolle entro cui catturare i nemici. Un design creativo, divertente e completo, dove la rigiocabilità è garantita dal desiderio di scoprire il percorso ideale.

Una volta atterrati, è il turno di Yoshi. Mentre trotterella nello schermo inferiore, il giocatore lo assiste disegnando ponti di nuvole, indirizzandone le uova e incoraggiandolo a saltare sulle teste dei nemici con un tocco del pennino. Costruire una scala di nuvole che permetta all'animale di arrivare alle monete in alta quota o sparare uova nello schermo alto, sono attività irresistibilmente affascinanti.

Anche se la versione finale dovesse offrire solo variazioni di questi due livelli, è difficile non considerare *Yoshi's Touch And Go* come il titolo da comprare al lancio del DS.



Uscite future

Alcuni dei titoli confermati

Animal Crossing DS
Boktai
Bomberman
Castlevania
Dragon Quest
Egg Monster Hero
FF: Crystal Chronicles II
Final Fantasy III
Frogger
GoldenEye DS
Harvest Moon
LoZ: Four Swords DS
Magical Vacation DS
Mana
Mario DS
Mario Kart DS
Monster Farm
Need For Speed Underground
Pac'n'Roll
Pokemon Diamond e Pearl
Puyo Puyo Fever
Puzzle Bobble
Rakugaki Okuku (Pengel)
Shin Megami Tensei DS
Shin Sangokumuso
Sonic
Survival Kids
Vandal Hearts
Viewtiful Joe DS
Winning Eleven
Un nuovo 'Tales of'
Un gioco di Team Ninja

Advance Wars DS

Ancora piuttosto indietro nello sviluppo, *Advance Wars* significherà un piacevole diversivo nella line-up del DS, attualmente dominata da esperienze mordi e fuggi. Il gioco si avvantaggia dei due schermi dedicando quello superiore alle unità aeree e il touchscreen alle truppe di terra. Non è ancora molto chiaro come funzioni il sistema di controllo, ma dovrebbe sfruttare il più possibile pennino e touchscreen. La storia sembra massiccia, con riferimenti a sistemi d'armamento 'alla Star Wars' e vecchi feudi. Per chi teme che *Advance Wars: Under Fire* sia troppo distante dal concept originale, la versione DS sembra essere l'antidoto perfetto.

PictoChat

Dopo averlo provato all'E3, è stato un sollievo poter mettere le mani su *PictoChat* senza uno standista Nintendo che impedisse di disegnare genitali e personaggi Sega in piena libertà. Manco a dirlo, il divertimento è a mille.

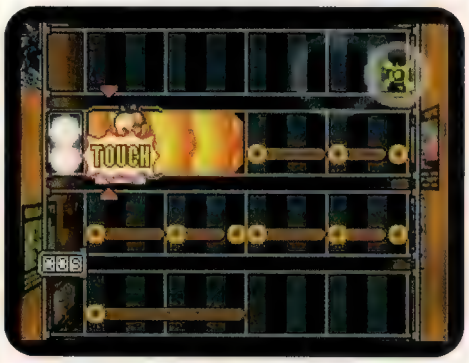
In un periodo in cui costi e tempi di sviluppo stanno crescendo esponenzialmente, il DS rappresenta un'anomalia, il primo esempio di una casa costruttrice di hardware proiettata verso un futuro che non dipende esclusivamente dal potenziamento grafico. È indubbio che quella di Nintendo sia una scelta rischiosa, ma è difficile capire come l'industria possa sopravvivere (a meno che non diventi ancora più monolitica e conservatrice) se nessun altro seguirà questa strada. Come ha dimostrato il ciclo vitale di GameCube, però, il supporto degli sviluppatori (anzi, più correttamente, dei publisher) può essere garantito fintanto che la penetrazione del sistema sul mercato è tale da sostenerlo. Per Nintendo, un conto è dimostrare di aver tenuto fede alle promesse di innovazione, un altro convincere i consumatori a rispondere. E Nintendo è sicura di riuscirci: milioni di console sono già pronte per essere spedite negli USA prima di Natale e si prevedono già problemi di scorte. Ma è innegabile che il DS sia un prodotto difficile da vendere, in parte per colpa del suo design, che non vanta il minimalismo di SP, né l'eleganza di PSP. Inoltre è un delirio spiegarlo alla gente, almeno a parole: far sedere qualcuno di fronte a *Wario Ware* è facile, ma spiegare il funzionamento di videogiochi con doppio schermo, touchscreen, microfono, wireless e retrocompatibilità a qualcuno che

"È innegabile che il DS sia un prodotto difficile da vendere, in parte per colpa del suo design, che non vanta il minimalismo di SP, né l'eleganza di PSP"

I ROMset per DS utilizzati dagli sviluppatori assomigliano a quelli in voga nel periodo di SNES

Jam With The Band/Band Brothers

Questo rhythm game dalla grafica minimalista supporta fino a otto giocatori, ognuno con uno strumento differente da suonare nell'ambito della stessa canzone. L'uso del touchscreen non è particolarmente sofisticato: il giocatore deve giusto premere sullo schermo inferiore a ritmo di musica. Ciononostante, questa semplice meccanica è sottoponibile ad editing attraverso un'apposita interfaccia che consente di scrivere nuove note col pennino e registrare campionamenti vocali mediante il microfono del DS. *Jam With The Band* può tener traccia di 128 strumenti musicali per pezzo, e costruire melodie con i propri amici potrebbe risultare enormemente divertente, soprattutto se non saranno necessarie otto cartucce.

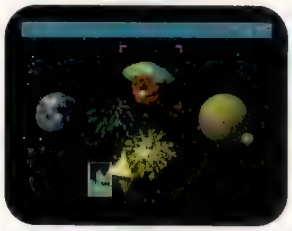


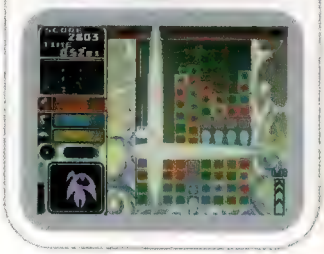
Madden

Titolo cruciale per il lancio del DS in USA, *Madden* si presta egregiamente allo sfruttamento delle potenzialità dell'hardware. Un'inquadratura 3D ed una dall'alto mostrano l'azione con chiarezza ed è cosa buona poter chiamare cambiamenti di schema in totale intimità durante le partite multiplayer.

Meteos

Pur essendo supervisionato da Tetsuya Mizuguchi, *Meteos* non è il seguito di *Rez*: il giocatore deve usare il pennino per allineare blocchi dello stesso colore, che si trasformano in razzi diretti verso lo schermo dell'avversario.



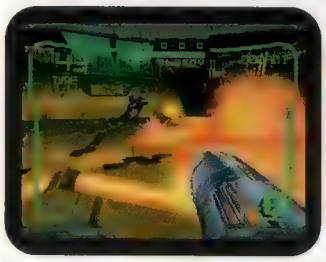


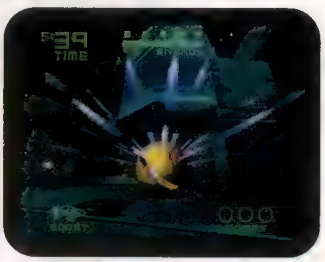
Metroid Prime: Hunters/First Hunt

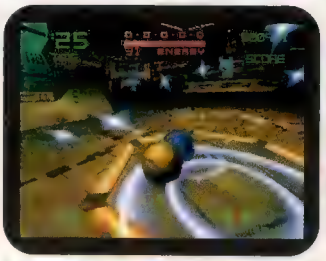
Dopo la tiepida accoglienza ricevuta all'E3 a causa del metodo di sparo tramite pennino, *Hunters* è stato oggetto di pesanti revisioni. Quel sistema è ormai storia e adesso si respira aria di FPS classico: orientamento della visuale col pennino, strafe col D-pad, fuoco col dorsale sinistro e salto con un tocco. È un ingegnoso adattamento del sistema di controllo tradizionale, e funziona splendidamente.

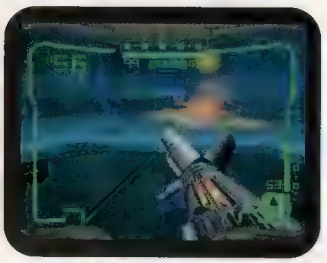
Graficamente, *Hunters* è ottimo e gestisce senza incertezze un mondo 3D di grande atmosfera. Criticare l'aspetto minimalista dello schermo inferiore non ha senso: è semplicemente un fondale su cui muovere il pennino. Punto. La modalità multiplayer è funzionale e semplice da gestire, e i livelli offerti dalla demo (che verrà inclusa nella confezione del sistema) presentano sufficiente varietà da tenere impegnati tutti i giocatori fino all'uscita della versione finale, prevista per l'anno prossimo.

Oltre al deathmatch, nella demo sono disponibili tre missioni singleplayer: le prime due hanno una meccanica classica, mentre la terza è, inaspettatamente, un racing game (un percorso da far compiere alla morfosfera entro un certo limite di tempo) che dimostra in modo egregio la precisione del pennino. Sebbene tutte e tre le missioni siano soddisfacenti, lo scopo di *First Hunt* è quello di introdurre i possessori di DS al fascino del multiplayer wireless il prima possibile, e il gioco fornisce ogni tipo di incentivo per convincere eventuali amici a procurarsene uno.









non ha mai sentito parlare del DS metterà a dura prova il reparto marketing della casa nipponica.

Ciononostante Nintendo gode di alcuni vantaggi importanti, come il prezzo competitivo ed una perfetta finestra di lancio: il giorno del Ringraziamento in USA, Natale in Giappone e nei primi mesi del 2005 in Europa (sebbene la mancanza di territorial lockout possa di fatto aiutare ad anticipare i tempi per i giocatori più impazienti). È questo il reale vantaggio del DS: è qui, è pronto e funziona. In un periodo in cui l'interesse per il mercato dei portatili è in costante aumento, Nintendo si sta confermando la società in grado di trarne i maggiori benefici. Quello che succederà con l'arrivo di PSP, col suo design eccezionale, lo schermo impressionante e le funzionalità multimediali è imprevedibile. È certamente una prospettiva irresistibile, ma è appunto questo, una prospettiva. Nintendo è stata la seconda a promettere ma sarà la prima a lanciare il prodotto sul mercato. Sony ha promesso di tutto, ma non distribuirà PSP al di fuori del Giappone fino all'anno prossimo. Quando finalmente lo farà, c'è il rischio che incontri una base d'utenza di DS più grande di quanto immagini.

Intervista a Reggie Fils-Aime, VP divisione vendite e marketing di Nintendo of America

Nintendo è stata spesso criticata per lo scarso supporto delle terze parti rispetto alla concorrenza. La situazione sembra ora più promettente su DS. Come siete riusciti a raggiungere questo risultato?
Ci siamo riusciti tramite una serie di iniziative. Innanzitutto, prima di mostrare il DS all'E3, abbiamo passato parecchio tempo coi nostri licenziatari, condividendo con loro la nostra visione per il DS. Inoltre abbiamo organizzato diversi meeting fra gli sviluppatori, e i componenti del dipartimento licensing di NoA sono andati a trovare i principali sviluppatori occidentali allo scopo di aiutarli a capire perché la nostra iniziativa sia importante non solo per Nintendo ma, secondo noi, per tutta l'industria.

Questa strategia rappresenta un cambiamento rispetto a quanto fatto da Nintendo in passato?
È un'ottima domanda, ma è una di quelle a cui non posso rispondere perché faccio parte della società solo da un anno. Posso però dire che quando sono entrato in questa compagnia, una delle cose su cui ho insistito con la dirigenza di NoA era che dovessimo migliorare le relazioni con le nostre terze parti, vale a dire il tempo speso da dirigenti come il sottoscritto coi partner più importanti, la quantità di informazioni da condividere e, francamente, far capire a tutti perché il loro supporto sia così importante per noi e il genere di cose che potremmo fare per aiutarli ad avere successo.

Nel suo discorso al Gamers' Summit ha sollevato la questione della durata delle batterie di PSP. È infastidito dalla risposta entusiastica dei media verso il portatile Sony?
Penso che Sony abbia svolto un eccellente lavoro nel creare eccitazione senza mostrare troppa sostanza, ovvero senza chiarire se sarebbero usciti in Giappone entro la fine dell'anno o no, senza chiarire quale sarebbe stato il loro prezzo, senza chiarire quali titoli ci saranno, senza chiarire la durata e la longevità della batteria. È anche poco chiaro come intendano mettere in atto quest'idea di multifunzionalità per quanto riguarda la riproduzione di film e musica. Sono riusciti a rendere entusiasta la stampa semplicemente mostrando un prototipo della propria macchina. Al contrario, noi abbiamo mostrato un prodotto reale e demo reali all'E3, eppure molti membri della stampa hanno ironizzato sul DS, quindi certo che sono infastidito. Detto questo, ora il nostro obiettivo è fare del lancio del DS un successo e sappiamo che adesso tutto dipende da noi. Quindi una delle cose che ho incoraggiato il mio team a fare è stata quella di smettere di concentrarsi su ciò che Sony potrebbe o non potrebbe fare, e di proseguire coi nostri piani.

Qual è la fascia d'età di riferimento per il DS? Siete effettivamente interessati ad attirare i giocatori più adulti e, in questo caso, come intendete avvicinarli?
Per quanto riguarda il mercato americano, il nostro obiettivo è il classico ventenne, un consumatore che è leggermente più adulto e che cerca qualcosa di un pelo più complesso nel gameplay. Personalmente ritengo che sia più difficile interagire coi due schermi (così come utilizzare il touchscreen), pertanto sono dell'avviso che il DS comporterà una crescita dell'età media dell'utenza Nintendo. E se osservo la line-up prevista per il lancio americano, vedo che è strategicamente improntata ad alzare l'età dell'utenza e a perseguire questo consumatore ventenne.

Non è rischioso rinnegare quella percezione di Nintendo come 'la società del divertimento', 'la società dei bambini', 'la società della magia' per trasformarla in qualcosa di più adulto?
Non credo che queste due idee siano in conflitto. Detto in altro modo, saremo sempre la società della magia, saremo sempre la società che crea idee come *Donkey Konga* o *Pikmin 2*, e che mette Mario in situazioni uniche come in *Mario Pinball Land*. La differenza, secondo me, è nel convincere il teen-ager ribelle e il giovane adulto che il brand si rivolge anche a loro piuttosto che al fratellino più piccolo. È questa la vera sfida per noi, e credo che Nintendo sia in grado di raggiungere quel teen-ager più adulto in maniera comunque molto magica e divertente.

Quali indicazioni può fornire il DS in merito alla visione di Nintendo per il futuro delle console domestiche?
Quello che stiamo comunicando, e io ci credo con tutto il cuore, è che il futuro dei giochi è nell'interfaccia, nell'innovazione dell'interfaccia che forniamo ai giocatori. Ecco cosa esalterà i giocatori del futuro, piuttosto che la tecnologia fine a se stessa. Se esaminiamo il DS e tutti i suoi sistemi di input (touchscreen, attivazione vocale, wireless, doppio schermo) abbiamo sicuramente un modello di come concepiamo tutto il nostro business. Basta considerare *Donkey Konga* e i suoi bonga per comprendere come intendiamo innovare attraverso l'interfaccia utente. È così che vediamo il futuro dei giochi.

Lei è in Nintendo of America da poco più di un anno. Che idea aveva della società prima di farne parte, e com'è cambiata?
Posso onestamente dire di essere stato un utente SNES: probabilmente possiedo ogni titolo per SNES mai pubblicato (ci gioco coi miei figli), possiedo un N64 e possiedo sistemi concorrenti a casa: non ho problemi a dire che ho provato tutti i sistemi e ho di tutti una buona conoscenza. Non arriverei a definirmi un videogiocatore, ma ne capisco, mi diverto col videogioco e ho una passione per quest'industria.

Quindi, da utente Nintendo, è entrato nella società con l'idea di cambiare alcune cose in base alla sua esperienza da consumatore?
Decisamente. Ho dibattuto la questione dell'età del nostro pubblico con chiunque, con argomentazioni molto forti. L'obiettivo di creare nuovi franchise e nuovi generi e spingersi sempre oltre per quanto riguarda l'innovazione è qualcosa che mi sono portato dietro quando sono entrato in Nintendo. La volontà di vedere Nintendo dominare ancora quest'industria. Queste sono tutte cose che mi sono portato dietro entrando in Nintendo.

"My name is Reggie. I'm about taking names, I'm about kicking ass". Questa frase è probabilmente citata più spesso di qualsiasi altra sua dichiarazione quest'anno. Per quale motivo hai deciso di utilizzare questo tipo di approccio?

Quella presentazione rispecchia la visione di Nintendo su come vogliamo andare avanti e anche il mio spirito competitivo e la mia idea di cosa sia necessario per spingere Nintendo verso il futuro. Onestamente penso che parte della ragione per cui quella presentazione ha così incendiato i fan di Nintendo sia che i fan di Nintendo stavano aspettando una visione che dimostrasse come Nintendo potesse riconquistare il posto che le compete al vertice di quest'industria, come potesse portare innovazione e, in tutta sincerità, come potesse essere più aggressiva e competitiva sul mercato. E io sono stato sufficientemente fortunato da rinchiudere tutto questo in una manciata di parole.

Aveva in mente alcuni nomi o culi da prendere a calci in particolare?
Qualche nome particolare o qualche culo da prendere a calci? Be', certo. [Esita]. Be', oltre che agli altri produttori di hardware, era una frase rivolta all'industria, ai fan di Nintendo, e onestamente, a tutti quelli coinvolti con Nintendo, come i nostri dipendenti e i licenziatari: voleva semplicemente significare che NOI guideremo quest'industria, che NOI avremo successo e che ci farebbe piacere se vi uniste a noi. Altrimenti, come dire, fareste meglio a levarvi al più presto dalla nostra strada.

All'inizio di ogni nuova generazione di console si discute inevitabilmente in termini di 'console war'. Cosa rappresenta la vittoria per Nintendo?
Vincere per noi significa, primo, soddisfare i consumatori, creare giochi e sistemi che soddisfino la nostra base d'utenza. Secondo, aumentare le vendite e aumentare la nostra quota di mercato a livello mondiale sono una chiara indicazione di vittoria per noi. Ma, onestamente, per farlo dobbiamo avere un profitto. Sappiamo che almeno uno dei nostri concorrenti non è proprio obbligato a generare un profitto perché ha il vantaggio di avere il portafoglio molto gonfio. Ma noi dobbiamo generare profitto: siamo una società incentrata sul videogioco ed ecco perché, secondo me, è così importante concentrarsi sull'innovazione.

Il DS è passato dalla fase di prototipo agli scaffali dei negozi in meno di un anno. Com'è stato possibile agire così velocemente?
In larga parte è stato merito dei tool di sviluppo che abbiamo fornito ai nostri licenziatari e alla quantità di tempo che abbiamo passato con loro e con gli sviluppatori terze parti prima ancora che i sistemi fossero funzionanti, per aiutarli a capire la nostra visione. Diciamo che abbiamo svolto un sacco del 'lavoro sporco' all'inizio e per questo è stato poi possibile ottenere ciò che abbiamo ottenuto.

"NOI guideremo quest'industria. NOI avremo successo e ci farebbe piacere se vi uniste a noi. Altrimenti, come dire, fareste meglio a levarvi al più presto dalla nostra strada"

La bella e la bestia

Ico 2, *Nico*, *Wanda And The Colossus*. Cronaca di un titolo che era già leggenda prima ancora che venisse annunciato

Il nostro obiettivo con *Wanda And The Colossus* è semplicemente quello di vendere più copie di quante ne abbia vendute *Ico*". La platea di giornalisti invitati all'albergo Manhattan (a due passi dal Makuhari Messe dov'è in pieno svolgimento l'edizione 2004 del Tokyo Game Show) per la presentazione del titolo SCEI più atteso dei prossimi mesi, esplode in una fragorosa risata. Ma non c'è uno solo dei presenti che non sia riuscito a cogliere il velo di amarezza con cui il producer Kenji Kaido ha accompagnato la sua battuta.

La storia è sicuramente nota ai lettori di **Videogiochi**: uscito in sordina, osannato dalla critica, incensato dagli hardcore gamer e dalla comunità degli sviluppatori, *Ico* è stato un mezzo disastro dal punto di vista commerciale. Il che non significa che SCEI abbia perso soldi nel progetto. Il modesto team di *Ico* era in larga parte composto da neolaureati e appassionati di videogiochi al primo impiego. Una forza lavoro, insomma, dal costo non certo elevato. Ma quando la tua etichetta pubblica titoli multimilionari come *Gran Turismo* o *Minna No Golf*, generare un profitto minimo e guadagnare l'approvazione della critica non basta: è necessario ottenere anche un adeguato riscontro di pubblico. E se la montagna non va da Maometto...

Magia digitale

"Con *Ico* abbiamo fatto diversi errori dal punto di vista commerciale", ammette l'art director **Fumito Ueda**. "Abbiamo puntato al successo di critica, nelle pubblicità e nel packaging ad esempio, senza preoccuparci troppo delle vendite". Il messaggio è chiaro: ben vengano i complimenti, i 90% o i 9 su 10, ma non sarebbe male piazzare un numero di copie a sette cifre stavolta. "Sia chiaro, il nostro obiettivo primario è sempre quello di realizzare un videogioco 'magico'", aggiunge tempestivamente Kaido. "Un gioco con lo stesso feeling, le stesse sensazioni di *Ico*".

Già, il feeling. Andatevi a rileggere le recensioni dell'epoca e perlustrate i forum alla ricerca di opinioni e pareri su *Ico*, e vi renderete conto di quanto sia difficile descri-

Molti mostri sono armati con spade o mazze enormi, mentre altri fanno affidamento su armi 'naturali' come artigli o zanne. Ueda: "Questo gioco è per quei giocatori dai riflessi veloci: è richiesta una maggiore capacità d'azione rispetto a *Ico*"

verne adeguatamente la bellezza. In fondo si tratta di un gioco concettualmente banale, a metà fra il platform e il puzzle game, e il cui obiettivo è semplicemente 'scappare dal castello e salvare la ragazza'. Già visto dieci, cento, mille volte. Ma è nell'esecuzione che si manifesta il talento dei suoi creatori: il design minimalista, quasi etereo, la fisicità architettonica del castello, l'eleganza dei protagonisti, la magia. Kaido-san è decisamente consapevole dei punti di forza di *Ico*: "Siamo riusciti a concentrare un 'vero' mondo dentro il televisore, a trasmettere un certo tipo di emozioni, e questo tipo di emozioni può essere trasmesso solo attraverso un medium come il videogioco".

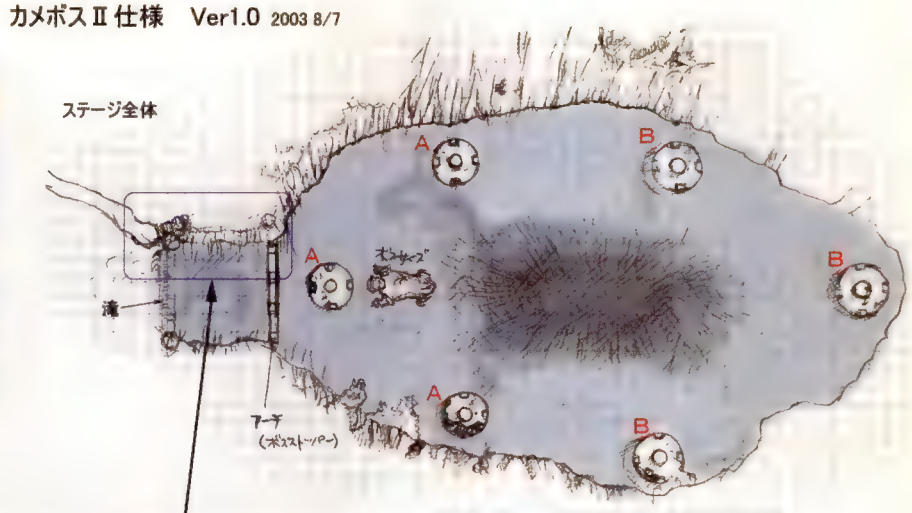
Il traguardo per *Wanda And The Colossus* è il medesimo, ma la strada per arrivarci segue una traiettoria diversa. "Appena finita la conversione PAL di *Ico*, abbiamo iniziato a ragionare sul concept del nuovo progetto", prosegue Kaido. "Fin dall'inizio era chiaro che non avremmo realizzato un seguito di *Ico*, perché *Ico* ha un finale e si conclude in maniera meravigliosa. Pertanto abbiamo deciso di percorrere una strada differente. *Ico* era un titolo dotato di una certa liricità, in cui bisognava fuggire da uno spazio chiuso, ed era incentrato sulla 'comunicazione' tra i due protagonisti. Con *Wanda And The Colossus* vogliamo realizzare un action game dagli spazi aperti, con una maggiore energia, una maggiore dinamicità. Ecco, è la definizione più azzeccata: il giocatore deve ancora una volta vestire i panni dell'eroe, ma il gioco è decisamente più dinamico". Ueda è d'accordo su tutta la linea: "Penso che si possa superare il livello qualitativo di *Ico* con lo stesso tipo di contenuti, ma credo che sia impossibile ottenere [in questo modo] un impatto culturale superiore a quello di *Ico*".

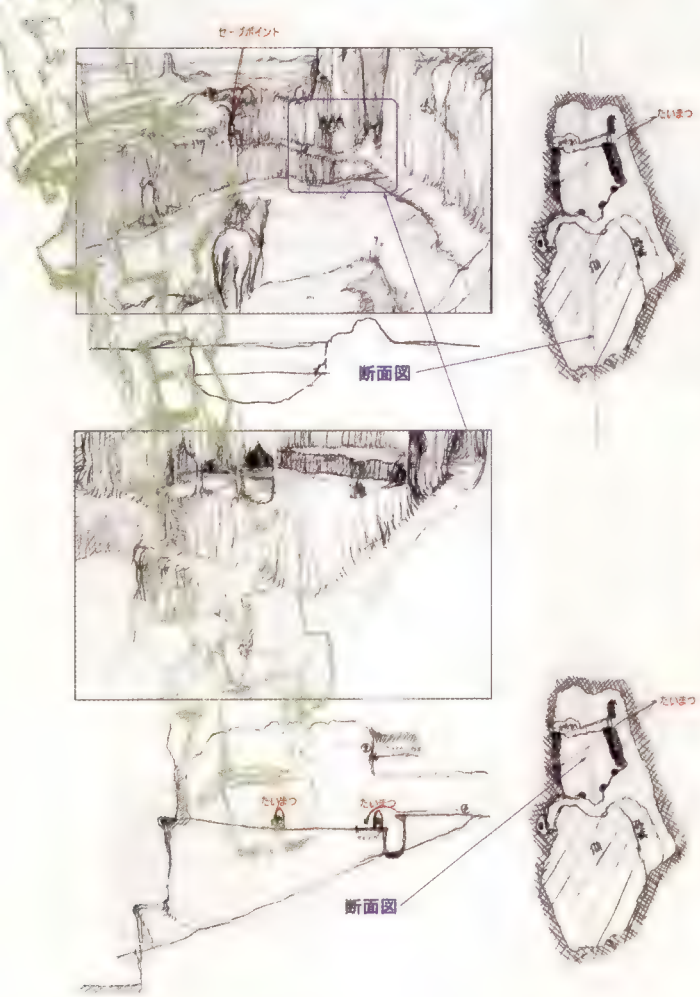
Spazio ai cambiamenti, quindi, a cominciare dall'eroe del gioco, non più accompagnato da una coprotagonista. "Non è esagerato affermare che Yorda sia il personaggio principale di *Ico*", sostiene Ueda. "Darle vita, donarle un certo appeal e una certa presenza è stato determinante per il successo del design di *Ico*. Proteggere un NPC come Yorda e guidarlo lungo la strada aveva senso in *Ico*. Ma come game designer non sono più interessato a quell'aspetto. Desidero esplorare nuove soluzioni".

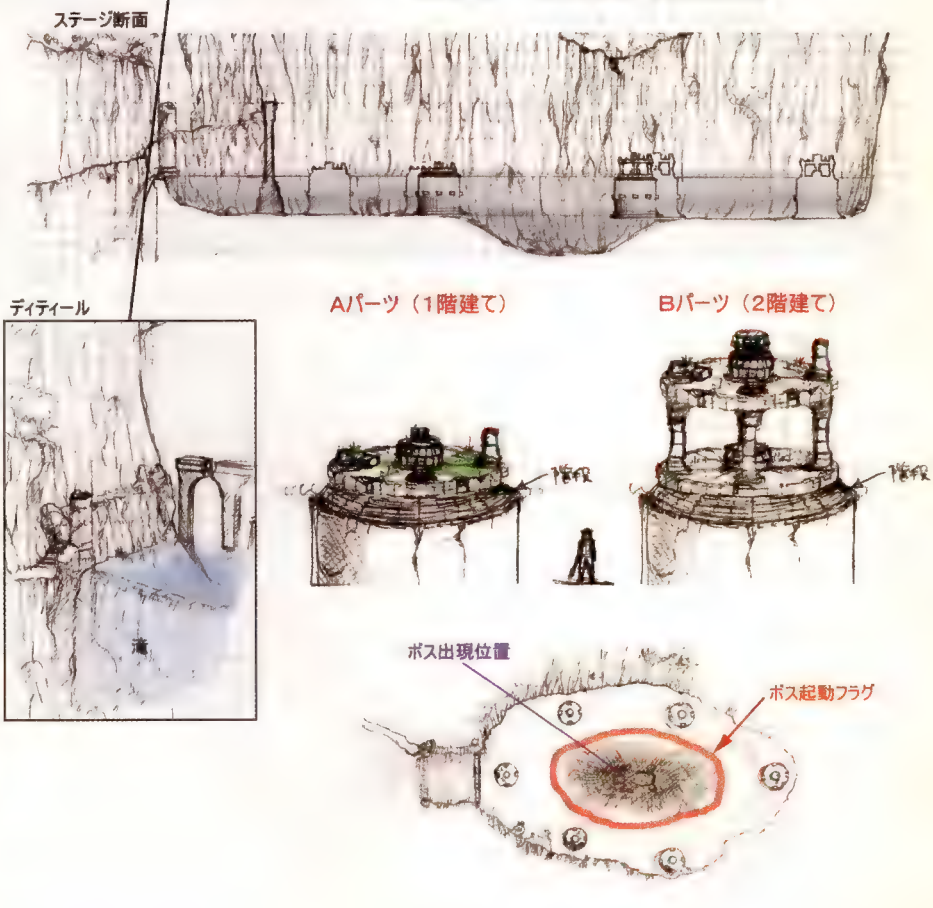
"I 20 colossi attualmente previsti non sono banali nemici di fine livello, ma i livelli stessi, labirinti viventi e in continuo movimento"

Ueda e Kaido sono ancora omertosi su diversi aspetti del gioco. I mostri sono 'parti' di un'unica creatura, il 'Colossus' del titolo? Perché viene utilizzato un linguaggio incomprensibile come in *Ico*? Chi è il personaggio con un paio di corna mostrato in un fotogramma del filmato?

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Sony Computer Entertainment**
Sviluppatore: **Interno (SCEI)**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Primavera 2005**







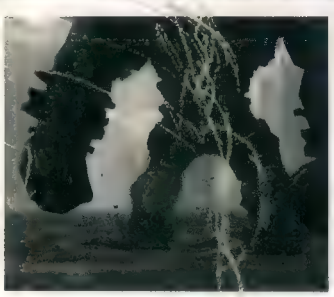
Big/ugly/beautiful?

Il mondo di *Wanda And The Colossus* è peculiare come quello di *Ico*. Ueda spiega come il suo team sia in grado di realizzare qualcosa di così minimalista, ma affascinante al tempo stesso, e la complessità legata all'animazione delle enormi creature protagoniste del gioco: "Dipende dalla situazione, ma di solito lavoriamo direttamente sul software di modellazione 3D. Infatti, se inizio a disegnare su carta, la frizione della matita, lo spessore della carta e ognuna delle linee che traccio modifica la 'densità' del disegno e il lavoro finale diventa un tutt'uno con questa densità.

"Quando poi provo a riprodurlo su schermo, perdo tutta la precisione, e la densità del lavoro diventa bassa. Il software 3D è per me quello che una macchina da scrivere è per un romanziere: è per questa ragione che gli scrittori le usano sin dall'inizio [di un lavoro] anziché carta e penna. Alcuni disegni sono però più semplici e veloci da fare a mano: alcuni grafici inoltre preferiscono disegnare schizzi a mano prima di finire il design con un software 3D.

"I mostri sono realizzati esattamente nello stesso modo che abbiamo usato per *Ico*. Il software utilizzato è cambiato leggermente, ma la tecnica di disegno delle animazioni è la medesima, solo che stavolta la maggior parte dei mostri sono enormi. I grandi animali che esistono nella realtà non hanno nessun movimento inutile: la loro pelle, i loro muscoli e le loro ossa si muovono in maniera meravigliosamente elegante. Per trasmettere l'idea di possenza è necessario che il movimento sia fluidissimo e sono attentissimo a quest'aspetto. Tutte le azioni devono essere fluide e collegarsi l'una all'altra, ed è qui che i nostri animatori stanno incontrando le maggiori difficoltà".

"Di solito i livelli dei videogiochi sono fissi, ma con livelli in movimento il gioco offre soluzioni ed opzioni differenti", afferma Ueda, che fatica così a indicare una durata per *Wanda*, prima di sbilanciarsi sulle 10 ore circa



"Abbiamo provato a realizzare creature che non trasmettessero solo una sensazione di semplice terrore, ma anche mistero, stranezza"

Queste soluzioni vengono illustrate da Kaido-san mentre mostra il medesimo filmato presentato al pubblico del Tokyo Game Show. "*Wanda And The Colossus* si apre col protagonista a cavallo: dopo diversi giorni di viaggio giunge in quella che possiamo definire una terra antica. Una terra separata dal mondo reale, una specie di fortezza", racconta. "Dentro questa fortezza si trova una torre, al cui interno è celato un tempio. Il cavaliere prende in braccio una ragazza che si trovava sdraiata sul cavallo, proprio dietro la sella, e la adagia sull'altare del tempio. Non si capisce se sia morta o semplicemente svenuta. In quel momento si sentono delle voci che intimano al protagonista di combattere contro dei mostri. E da lì parte la storia di *Wanda And The Colossus*. Il giocatore è inizialmente spiazzato perché non c'è nessun altro in quella terra, nessuna persona. Solo lui e il cavallo. L'unica cosa da fare è perlustrare i dintorni. Così facendo si accorge che la fortezza e l'area circostante presentano zone diverse: una foresta, una prateria, delle rovine... Il suo obiettivo è quello di esplorare queste zone, trovare il mostro che le abita e combatterlo. Il cavallo svolge un ruolo essenziale perché è solo grazie al suo aiuto che i mostri potranno essere sconfitti ed è inoltre dotato di una notevole intelligenza che gli permette di guidare il protagonista verso i luoghi in cui risiedono questi giganti".

Le creature di *Wanda And The Colossus*, titaniche e dalle fogge più disparate, sono le vere protagoniste del gioco. "La prima cosa da fare per combatterle è aggrapparvisi approfittando delle occasioni di 'aggancio' che vengono concesse", continua Kaido. "Basta premere R1 affinché l'eroe si attacchi al mostro sfruttando le sue caratteristiche. Per esempio, ce ne sono alcuni particolarmente pelosi e il protagonista dovrà aggrapparsi proprio alla loro pelliccia. A questo punto l'obiettivo del giocatore è quello di 'scalare' il mostro, trovare il suo tallone d'Achille e affondarvi la spada. Ovviamente la creatura percepisce la presenza di un intruso sul suo corpo e farà di tutto per scrollarselo di dosso".

E nel caso non si fosse capito quanto tempo hanno passato i designer nipponici a realizzare schizzi, bozzetti e modelli 3D di questi giganti, Ueda aggiunge: "Abbiamo cercato di evitare di disegnare le creature stereotipate di uso comune nei videogiochi. Quindi, come linea generale per il design dei mostri, abbiamo miscelato elementi comuni e meno comuni, come un edificio e un animale realmente esistente, o una maschera di un'antica tribù e un altro animale. Abbiamo provato a realizzare creature che non trasmettessero solo una sensazione di semplice terrore, ma anche mistero, stranezza".

I giorni, le settimane, i mesi passati nel trasformare questi giganti da un'idea a un insieme di pixel sono giustificati dal loro ruolo. I 20 colossi attualmente previsti (con creature che vanno da mostri alati 'alla *Panzer Dragoon*' al gigantesco gorilla di pietra che trovate in apertura di questo speciale) non sono banali nemici di fine livello, ma i livelli stessi, labirinti viventi e in continuo movimento. "Una delle cose più difficili che abbiamo dovuto implementare è quella che chiamiamo 'organic collision deformation'", afferma Kaido. "Durante il combattimento, il mostro su cui si trova il protagonista è animato, si muove e reagisce. È qualcosa di decisamente originale".

L'attenzione alla componente estetica era maniacale in *Ico*, come

dimostrava l'assenza di un qualsiasi indicatore a video. "Non solo volevamo eliminare tutte le cose che avessero potuto ostacolare il coinvolgimento emotivo", spiega Ueda. "Volevano distinguerlo nettamente dagli altri giochi. Per contro, questo ci ha impedito di fare molte cose a livello di game design. Stavolta adotteremo un approccio più neutrale: se indicatori e mappe serviranno a rendere il gioco più divertente, le includeremo. Altrimenti no". Per la cronaca, l'attuale versione di *Wanda* presenta un indicatore di frizione che segnala quanto saldamente il protagonista sia ancorato alla superficie del mostro.

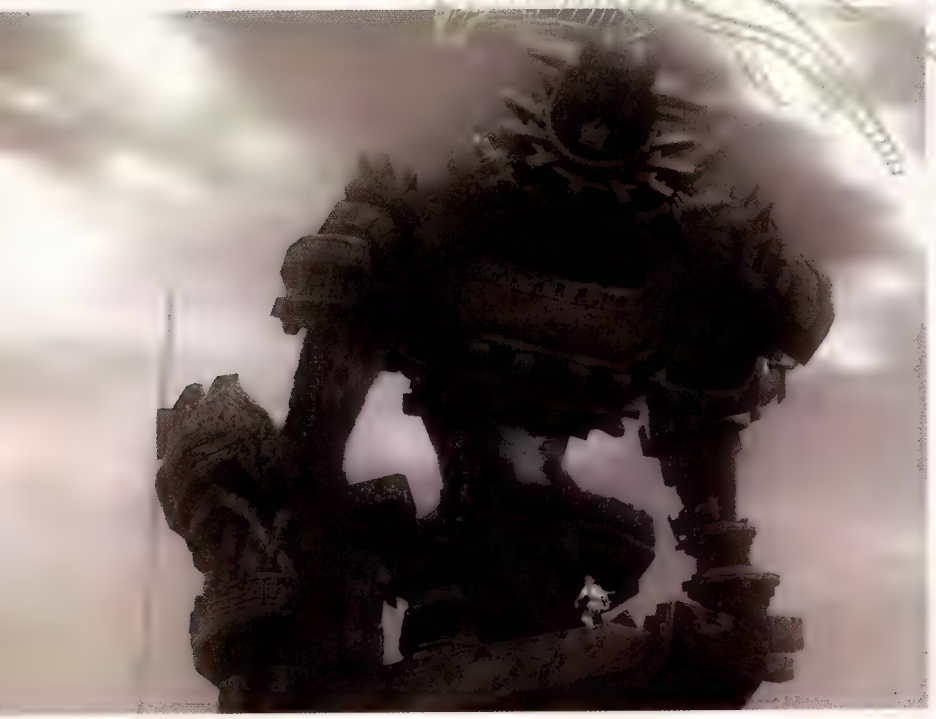
Ma nonostante il cambio di tematica, è difficile non riconoscere la matrice del team di *Ico* in *Wanda And The Colossus:* le stesse linee, gli stessi grigi e verdi slavati, la medesima atmosfera. "A livello visivo è simile [ad *Ico*] perché abbiamo usato lo stesso designer", conferma Ueda.

Una scalata infinita

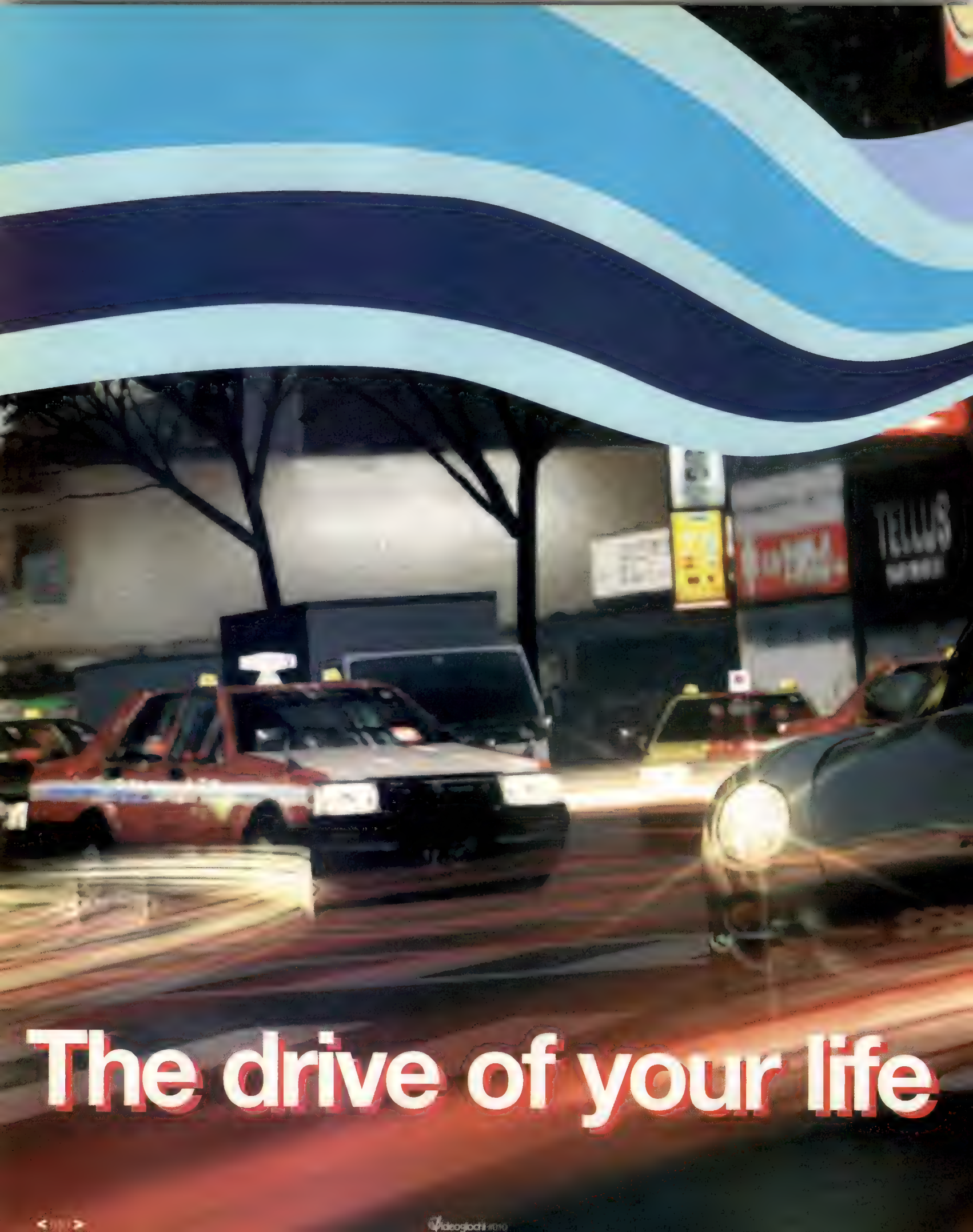
Date le ambizioni di Kaido e Ueda, non stupisce l'ingrandimento di un team in passato composto da una manciata di elementi. Prendete il nuovo sistema di inquadrature: "Non c'è un set di telecamere fisse come quello usato in *Ico*", spiega Ueda. "Dato che il protagonista si muove liberamente in un ambiente 3D, l'inquadratura è alle sue spalle. Ma a causa della posizione della telecamera, l'ambiente tende a diventare troppo piatto e simmetrico. Pertanto cerchiamo talvolta di modificare l'inquadratura per spezzare la monotonia". "Ma non è stato l'unico problema a livello tecnologico", continua Kaido. "Per creare l'atmosfera ideale l'azione non dovrà essere spezzata da caricamenti, e data la dimensione di creature e livelli ci sarà da lavorare parecchio".

Anche perché la posta in gioco per il team di *Ico* è raddoppiata: Ueda e compagni non devono solo provare a conquistare il grande pubblico, ma anche dimostrare alla critica che *Ico* non è stato solo un caso fortunato. Ma Kaido e Ueda non sembrano troppo preoccupati: "L'importante è che la gente capisca che *Wanda And The Colossus* non è il seguito di *Ico*. Per il resto, noi faremo del nostro meglio per accontentarli". E a **Videogiochi**, per il momento, questo basta e avanza.

"L'attuale versione presenta un indicatore di frizione che segnala quanto saldamente il protagonista sia ancorato alla superficie del mostro"



"Anche se è un gioco, devi poter provare emozioni, devi poter sentire di essere dentro l'azione", dichiara Kaido. E sarà difficile non sentirsi all'interno dell'azione quando ci si trova sopra una di queste gigantesche creature


The drive of your life

Con oltre 35 milioni di copie vendute, la serie di *Gran Turismo* vanta un numero di appassionati con pochi eguali. Il lancio di *GT4 Prologue* ha però irritato i fan. Riuscirà Kazunori Yamauchi a fare centro col titolo PlayStation2 più atteso dell'anno?

Non sembra un'impresa così difficile. Cosa ci vuole a realizzare un nuovo episodio di *Gran Turismo*? Basta prendere contatto coi produttori di automobili, mostrar loro l'ultima versione del gioco, ottenere facilmente la loro approvazione per inserire gli ultimi modelli usciti e mettere al lavoro qualche designer per portare il tutto su schermo.

Ma per Polyphony Digital realizzare giochi di guida non è un lavoro, bensì una missione, e *Gran Turismo 4* è ben più di un comune update in stile Electronic Arts. Certo, in *GT4* ci sono nuove auto e nuovi circuiti, ma anche un motore fisico totalmente rivisitato, un'IA migliorata e, soprattutto, una nuova ed intrigante modalità manageriale denominata 'B-spec'. Il rovescio della medaglia di queste aggiunte è però rappresentato dalla cancellazione della tanto attesa modalità online. Una scelta sbagliata? Forse, ma considerando i lavori sulla versione PSP di *GT4* e la costante pressione a fare meglio di concorrenti come *Project Gotham*, è facile rendersi conto di come le giornate in Polyphony Digital non siano poi così tranquille come sembra.

Continua >

Titolo: **Gran Turismo 4**
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEI**
Sviluppatore: **Polyphony Digital**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **3 dicembre**

Originario di Kashiwa, Kazunori Yamauchi è entrato in Sony Music nel 1992, per spostarsi a SCEI nell'anno successivo e realizzare il mai-troppo-lodato *Motor Toon GP*

A qualche settimana dalla release giapponese del gioco, in un uggioso lunedì post-Tokyo Game Show, **Videogiochi** ha preso la Yurakucho line, è scesa alla stazione di Toyosu e si è infilata nei nuovi uffici di Polyphony per incontrare **Kazunori Yamauchi**, producer di *Gran Turismo 4*, e discutere con lui del passato, del presente e soprattutto del futuro del 'real driving simulator' per antonomasia.

Partiamo dalla modalità 'B-Spec' di *Gran Turismo 4*.
È la parte più innovativa di *Gran Turismo 4*: praticamente è una modalità simulativa in cui il giocatore deve amministrare la gara dai box. C'è un'opzione per seguire la gara guardando i replay e una per fare la stessa cosa guardando i dati di gara. Lo schermo coi dati mostra la gara in tempo reale, elencando la posizione delle auto in maniera molto comprensibile e informa il giocatore della condizione della sua macchina (stato delle gomme, ecc.). Il tempo può essere velocizzato e si possono utilizzare auto elaborate prese dal proprio garage per gareggiare in modalità B-spec, come in una sorta di test. Il garage conterrà oltre 1.000 auto: è stata una richiesta esplicita dei fan.

"La modalità online è pronta e funzionante. Ma in Giappone l'online non ha un forte impatto sulle vendite e in Europa non crediamo che l'infrastruttura attuale sia in grado di supportare *GT4* online"

Come da tradizione della serie di *GT*, il quarto episodio include una varietà straordinaria di veicoli, dai modelli in vendita attualmente nei concessionari ad auto storiche provenienti dal mondo del rally

***GT4* include 650 auto. In passato ha affermato che un designer impiega un mese per progettare il modello 3D di una vettura. Ma quanti designer lavorano alla modellazione delle auto?**
Non ricordo con precisione, ma credo ce ne siano circa 30, il che significa che siamo in grado di realizzare 30 auto ogni mese. La maggior parte delle volte un designer è incaricato di progettare un set di macchine, magari della stessa nazione o della stessa formula.

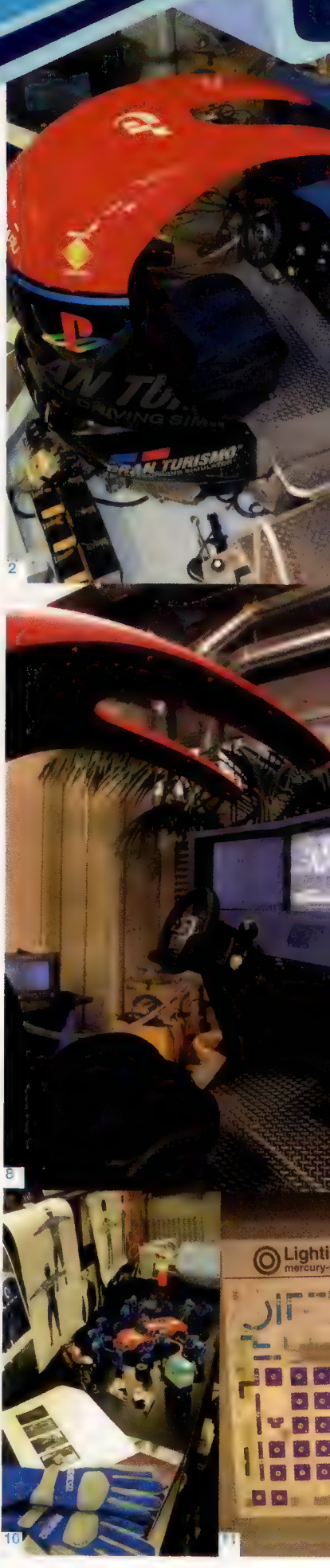
Ma avete anche riutilizzato alcuni veicoli della precedente edizione.
Certo, più di 200. Comunque non ci limitiamo ad importarli, ma ne miglioriamo anche i modelli 3D. Abbiamo pure aggiunto un sacco di nuovi modelli e questo ha comportato la necessità di migliorare il processo di selezione. Con l'opzione Historical Select il giocatore può scegliere fra diversi gruppi di auto divise in periodi di cinque anni, dal 1945 ad oggi. Con Maker Select, invece, le auto sono catalogate secondo i rispettivi produttori.

Con 650 auto non ci saranno 650 modelli fisici diversi, presumibilmente.
Non proprio. Sostanzialmente c'è un modello fisico centrale in *Gran Turismo* che viene poi adattato alle specifiche diverse di ogni auto. Quindi dobbiamo regolare il bilanciamento secondo diversi parametri della macchina, come i pneumatici, il peso, ecc. Perciò alla fine abbiamo specifiche diverse per ogni auto che vengono gestite dalle routine fisiche centrali.

Come mai avete scelto di eliminare le funzionalità online da GT4?
Sarò onesto: la modalità online è pronta e funzionante nei nostri uffici. Intendo dire che sta già girando su *GT4*. L'unico problema è che, primo, in Giappone l'online non ha un forte impatto sulle vendite. Secondo, in Europa non crediamo che l'infrastruttura attuale sia in grado di supportare *GT4* online. Le dimensioni di *GT4* sono enormi: sviluppare il gioco è un lavoro davvero impegnativo. Quindi aggiungere la modalità online significa che bisogna preparare ogni cosa per il lancio del servizio online in tutto il mondo e questo compito particolare va al di là delle nostre capacità al momento. Preferiamo sviluppare il gioco e considerare una cosa simile in futuro.

Ciò nonostante, fino all'ultimissimo momento, e parlo proprio di qualche giorno fa, abbiamo provato a tenere la modalità dentro il gioco. I miei tecnici mi dicevano che funzionava alla perfezione. Ma dopo aver parlato con persone di SCEE e SCEA abbiamo deciso di eliminarla dalla versione finale. Il tutto è accaduto un paio di giorni fa (due giorni prima del Tokyo Game Show, per la precisione, ndr). Non possiamo scommettere su due cavalli contemporaneamente. Prima dobbiamo vendere *GT4* e poi lavoreremo sull'edificazione di un servizio online in tutto il mondo con condizioni di gioco adeguate. Ritengo che sia già una bella sfida far sì che *GT4* abbia successo, quindi non vogliamo che la nostra attenzione venga distolta dal dover portare online *GT4* in tutto il mondo. Non credo che possano avvenire due miracoli nello stesso momento.

Quando *GT4* sarà finalmente fruibile online, quale connessione sarà necessaria per giocarci al meglio?
Abbiamo sempre parlato di banda larga e più precisamente da 1Mbps in su. Credo sia sufficiente per fruire del gioco.



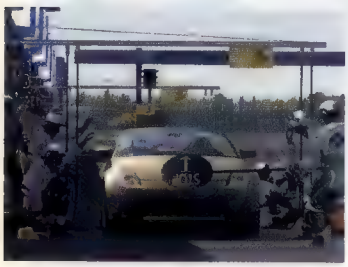
[illegible]uovi [illegible] di Polyphony: [illegible] palestra e foresta. [illegible] Una versione di GT4 sviluppata per Subaru e [illegible]essa da una serie di dev [illegible] PS2. 3. Riviste. Ton[illegible]ate di rivi[illegible] 4. Vista panoramica. 5. Piccolo è bel[illegible] [illegible]. Non solo quattro ruote. 7. Multi-moni-tor. [illegible]. La sala prova. 9. Un paio di server. 10. Lavoro di squadra. 11. [illegible]appa d'illuminazione. [illegible]. Multiplayer forever. [illegible]ora di dormire.

Le gare fra le strade cittadine enfatizzano principalmente la velocità, ma è correndo attraverso la baia che si possono godere dei migliori scenari. Le `mille` luci di Las `Vegas` (in alto) illuminano le drag race

Stiamo parlando di un servizio gratuito o ci sarà da pagare qualche abbonamento? È una decisione che dipende da voi?
Non so ancora quando verrà lanciata una versione online, ma le decisioni che la riguardano verranno prese da Polyphony Digital. Però, dato che l'infrastruttura per far funzionare il servizio non è ancora attiva e non abbiamo ancora esaminato la questione, non posso dire se sarà gratis o meno e, nel caso richieda un abbonamento, quanto potrà costare. Diventerà tutto più chiaro dopo che avremo lanciato *GT4*.

Con *Gran Turismo Prologue* nei negozi prima dell'estate, *Gran Turismo 4* fuori a dicembre, la versione online in arrivo nel 2005 e una conversione per PSP in sviluppo, non c'è il rischio che così tante iterazioni dello stesso gioco possano stancare gli utenti?
Penso che ci sia un rischio reale, soprattutto con la versione *Prologue*: personalmente avrei preferito aspettare la fine dello sviluppo di *GT4* e non lanciare la versione *Prologue*, ma Sony aveva le proprie ragioni, quindi abbiamo deciso di farlo. La versione online non sarà lanciata appena dopo *GT4*, perché vogliamo massimizzare le vendite del gioco. La versione PSP sarà su una nuova console, e questo significa che dovremo fare ricerche serie prima di cominciare a lavorarci, poi considereremo cosa fare e come farlo. Il mio obiettivo è avere *GT4* com'è ora funzionante su PSP.

"Il merito più grande di questa versione di *Gran Turismo* è sicuramente la modalità B-Spec: è qualcosa che volevo fare da parecchio tempo. E ho dovuto aspettare il momento giusto"



L'attenzione maniacale per i dettagli coinvolge spettatori e meccanici. Situazioni come questa denotano animazioni sorprendentemente realistiche: non male per uno studio specializzato nella modellazione di 'rigide' macchine virtuali

Non si è parlato molto di IA. Quanto è migliorata rispetto a *GT3*?
Ritengo sia più 'naturale' che in *Gran Turismo 3*, soprattutto nel modo in cui le auto si sorpassano. Il tutto diventa ancora più evidente quando si osservano in modalità B-Spec: è possibile vedere le auto che corrono realisticamente come se ci fosse un essere umano al volante e non come se fossero controllate dalla CPU. Detto questo, penso che la differenza più sostanziale sia nel livello di aggressività dell'IA. Dal momento che guida in maniera più naturale, è meno aggressiva: in *GT3* ricordo che era particolarmente aggressiva, ma in *GT4* è più naturale, quindi più 'tranquilla'.

E quanto è migliorata la fisica del gioco?
Non posso scendere in dettaglio, ma direi che la fisica alla base del gioco è stata migliorata. *GT1*, *2* e *3* condividevano il medesimo motore fisico, ma per *GT4* l'abbiamo riscritto da zero. Ho sempre pensato che il motore precedente avesse dei difetti: l'abbiamo migliorato in tutte le tre versioni del gioco, ma stavamo sviluppando parallelamente un altro motore e abbiamo deciso di utilizzarlo per *GT4*. Questo segna un importante cambio generazionale per la serie. Il nuovo motore fa sì che l'auto si comporti in modo più naturale.

Onestamente, questo è proprio ciò che ho sempre cercato negli ultimi anni. Il mio obiettivo era di permettere a una signora anziana di poter guidare un'auto nel nostro gioco a patto che non vada troppo veloce, proprio come nella vita di tutti i giorni, immagino. Le auto sono adesso molto realistiche nel proprio aspetto, ma era ora che anche il loro comportamento e i controlli mostrassero lo stesso miglioramento. Naturalmente dipende tutto dai gusti della gente, ma sono sicuro che gli appassionati percepiranno immediatamente il cambiamento. Forse i fan accaniti di *GT3* rimarranno attaccati a quella versione, ma credo che *GT4* offra miglioramenti reali nell'esperienza di guida.

I miglioramenti grafici comporteranno limiti più restrittivi sul numero delle `auto` in gara?
Il limite di sei macchine rimane: con standard tecnologici così elevati, non possiamo fare di più su PS2. Ma col passare del tempo abbiamo migliorato con successo le ambientazioni, aggiunto gli esseri umani, modelli 3D credibili e animazioni. Detto `questo`, nelle sequenze che presentano i modelli `di` esseri umani abbiamo dovuto ridurre il numero di auto a video.

Passando `all'audio`, è possibile `il` supporto `del` Dolby Digital 5.1?
Be', l'audio 5.1 è supportato nella sua sequenza introduttiva mediante AC3. Ma nel gioco dobbiamo usare invece la tecnologia Pro Logic II, che assicura una riproduzione perfetta del suono. Abbiamo lavorato duramente, per esempio, per migliorare il suono del motore, ancora una volta in nome del realismo. Un audio 5.1 in tempo reale è ancora fuori portata al momento, almeno considerando la magnitudo di quello che vogliamo raggiungere con *GT4*.

Nello spettro delle simulazioni di guida virtuali, *GT4*, con le sue ambientazioni fotorealistiche e le utilitarie Honda da 75 cv, si pone esattamente agli antipodi di *OutRun 2*, con i suoi paesaggi colorati e le Ferrari da 300 all'ora. Ma allora cosa ci fa una mongolfiera nel titolo di Polyphony?

Avendo realizzato una serie di racing game di questa portata, avrete incontrato numerosi ostacoli. Come gestite la produzione di sequel qualitativamente superiori?
C'è un aspetto unico nel processo di sviluppo di *Gran Turismo*. Quando passiamo da una versione a quella successiva non c'è mai un solo momento nella fase di sviluppo in cui il titolo non sia giocabile. Facciamo evolvere il gioco da una versione alla successiva, quindi è giocabile dall'inizio alla fine. Aggiungere nuove auto o piste non è così difficile, devi solo farle incastrare nei requisiti della nuova versione, ma la sfida più grande è trovare il giusto mix, il bilanciamento perfetto. Il merito più grande di questa versione di *GT* è sicuramente la modalità B-Spec: è qualcosa che volevo fare da parecchio tempo. Girava nella mia testa da un po' e ho dovuto aspettare il momento giusto. Sono felice di poterla finalmente condividere.

Cosa vi ha impedito di lanciare una `versione` B-Spec `dET` dopo *Gran `Turismo 3 A-Spec`*?
Ci abbiamo pensato all'epoca, ma portare le stesse auto e le stesse piste da A-Spec a B-Spec, con la medesima interfaccia e aggiungendo solo alcuni tasti da premere mentre si sta guardando una gara... be', semplicemente non sembrava nemmeno un gioco diverso della serie *GT*. Quindi aveva più senso includerlo questa volta in *GT4*.

La modalità B-Spec rappresenta un'esperienza che sarà alla base di una serie futura di simulazioni di guida, parallela a quella 'standard' di *GT*?

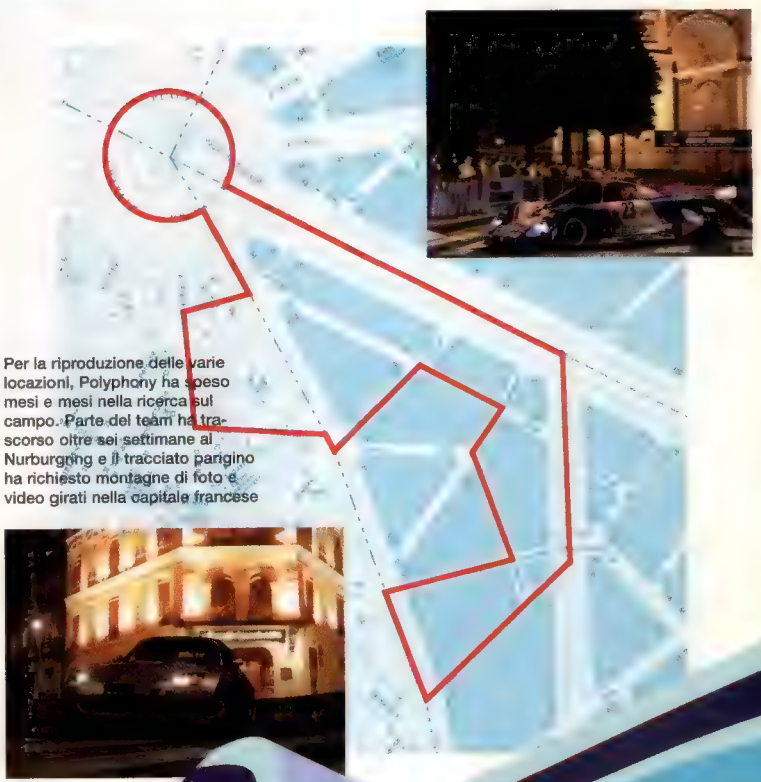
La modellazione di ognuna delle 650 auto richiede circa un mese di lavoro da parte di un designer. Un simile parco macchine dovrebbe garantire sufficiente longevità, online o meno

Penso di sì. Ritengo che ora abbiamo raggiunto un punto in cui la fisica della macchina è credibile. È davvero valida. Il prossimo passo secondo me è di rendere la IA altrettanto realistica. Siamo ancora abbastanza distanti dal proporre un'IA realistica che reagisca proprio come farebbe un essere umano. Ma è un inizio e il B-Spec è una sorta di laboratorio dove studiare e migliorare quell'aspetto. Ricreare il comportamento umano non è facile e penso che siamo solo all'1 o 2% di quello che sarebbe un livello soddisfacente. Credo saremo in grado di arrivare a risultati interessanti nell'arco di dieci anni. Questo è il mio obiettivo principale ora: quindi, sotto questa prospettiva, avere una serie di simulazioni di guida è vantaggioso.

Dove vuole arrivare con *Gran Turismo*?
Vorrei che la serie di *Gran Turismo* fosse un simulatore di 'vita automobilistica'. Se vuoi guidare come un folle, il gioco lo consente, ma ti permetterà anche di limitarti ad osservare le auto, rendendo l'esperienza piacevole esattamente come quando si guida. Voglio che il gioco sia un posto dove si possono raggruppare gli appassionati di auto e comunicare la loro passione per l'automobile.

È sicuro di riuscire a portare *GT4* nella sua forma attuale su PSP?
Sono abbastanza scuro che avremo la stessa fisica nella versione su PSP: la potenza della macchina renderà possibile gestirla. Il problema sorge con la grafica del gioco. Credo non saremo in grado di avere a video lo stesso numero di auto col medesimo livello di dettaglio grafico: immagino che arriveremo a quattro, forse persino tre auto sullo stesso schermo. Be', nella peggiore delle ipotesi ne avremo due! Finora abbiamo avuto un ciclo produttivo molto preciso: due *GT* per ogni generazione di console. Con l'arrivo di PSP, tutto cambia: avremo uno o due progetti aggiuntivi da sviluppare su questa nuova piattaforma e ciò rende più difficile il nostro lavoro.

Cosa serve per realizzare un gioco delle dimensioni di *Gran Turismo*?
Gli investimenti sono colossali. Abbiamo richiesto un sacco di investimenti all'inizio dello sviluppo, ma se un progetto delle stesse dimensioni fosse affidato ad un' altra società, richiederebbe un budget triplo o quadruplo del nostro. Abbiamo 80 persone al lavoro su *GT4*: se paragonate questa cifra a progetti delle dimensioni di *Final Fantasy*, si tratta di un numero molto ragionevole.



Per la riproduzione delle varie locazioni, Polyphony ha speso mesi e mesi nella ricerca sul campo. Parte del team ha trascorso oltre sei settimane al Nurburgring e il tracciato parigino ha richiesto montagne di foto e video girati nella capitale francese

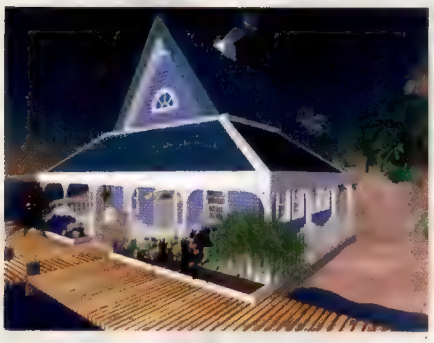
Il nuovo mondo

Volare, combattere, sciare. Si può fare di tutto avendo a disposizione una seconda vita...

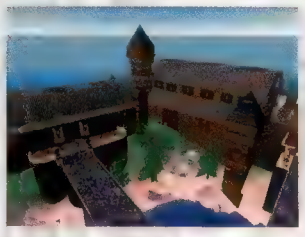
L'approccio è graduale: prima si separano terra, mare e cielo. Poi il terreno inizia a rivelare i primi dettagli e si riescono a distinguere chiaramente sentieri, valli e colline. Il sole scatta al proprio posto e praticamente dal nulla appaiono case, bianchi recinti e chalet di montagna. Infine ecco le prime persone: corpi grigi che si trasformano in avatar colorati di ogni forma e dimensione. C'è il robot di due metri e mezzo, seguito dal suo amico elfo, c'è Garfield e c'è Homer: i primi due si girano per salutare, fanno un cenno con la mano e, in una frazione di secondo, prendono letteralmente il volo, scomparendo nell'etere. E tu rimani lì come un beota, a bocca aperta di fronte a un mondo virtuale che sembra offrire decine, centinaia, migliaia di opportunità.

Second Life è pazzesco. Si tratta formalmente di un massive multiplayer game, ma il titolo di Linden Research è così avanti rispetto alle creazioni che rientrano in questa categoria che il termine appare quanto mai restrittivo. *Second Life* è un posto dove la creatività può prendere vita, un posto non costruito da un singolo sviluppatore, ma dai suoi utenti. L'interfaccia grafica dà accesso ad una serie di tool, per la modellazione, l'animazione 3D e per lo scripting. Gli sviluppatori americani si occupano di mantenere i server, di far sì che il

Sistema:	PC
Produttore:	Linden Research, Inc
Sviluppatore:	Interno
Origine:	USA
Data d'uscita:	Disponibile (secondlife.com)



Il primo comprensorio alpino di *Second Life* ha aperto quest'estate: lì è possibile partecipare a gare in motoslitta (con premi) oltre che sciare e andare in snowboard



Nei primi dieci minuti si impara a modificare il proprio avatar e a ricostruire la terra intorno a sé. Successivamente è possibile apprendere tecniche di costruzione più complesse

"In *Second Life* le cose funzionano diversamente: gli oggetti creati dall'utente diventano una sua proprietà intellettuale"

mondo virtuale funzioni senza problemi per 24 ore al giorno e di fornire assistenza agli utenti, ma il resto del lavoro (la creazione di 'contenuti', dell'architettura, del divertimento vero e proprio) è sulle spalle degli abitanti di *Second Life*. I giocatori collaborano nella creazione di case, di parchi divertimento, dungeon, circuiti automobilistici e campi di battaglia, e poi invitano i propri amici e il resto della popolazione ad ammirare il loro lavoro e a giocarci insieme.

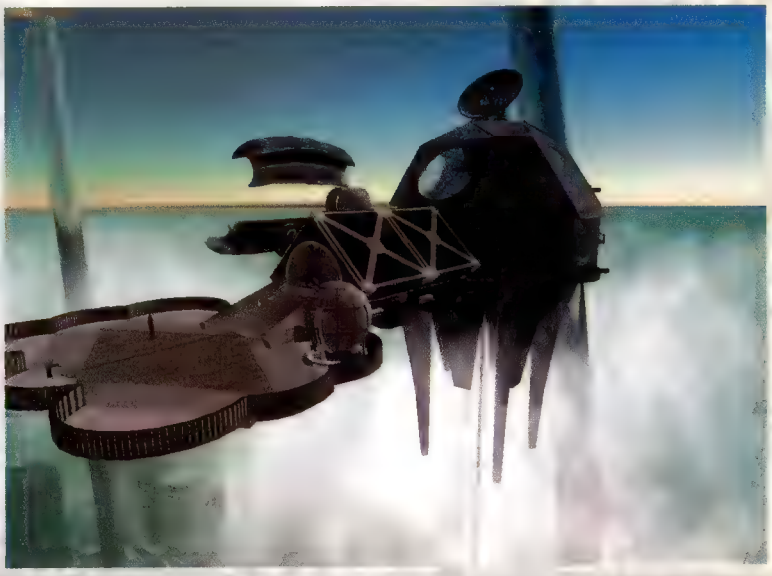
Cory Ondrejka, vicepresidente della sezione product development di Linden Research, è in sostanza il proprietario di questo mondo virtuale. Dopo varie esperienze per diversi publisher dediti alla produzione di videogiochi 'tradizionali' (come la divisione coin-op di Acclaim), Ondrejka è approdato a Linden Research sperando di trovare una soluzione ai problemi che minacciano l'industria. "Vedevo la costante ascesa dei costi di produzione e pensavo: 'Fra cinque anni tutti i giochi saranno sviluppati da soli quattro studio, o quattro publisher'", spiega. "Quindi cosa succederà? Assisteremo ad una perdita enorme di originalità, [dato che] i publisher saranno decisamente contrari ad assumere rischi. Vedo nello spazio online in generale un'opportunità per tutti di tornare alla mentalità dei giochi sviluppati in proprio".

Gli MMORPG classici includono nella propria licenza d'uso una serie di clausole che impediscono agli utenti di esercitare il diritto di proprietà su soldi e oggetti virtuali. I tentativi di vendere questi oggetti su eBay o siti specializzati come Gaming Open Market portano spesso alla cancellazione istantanea dell'account e alla rimozione dal gioco. E questo nonostante le dimensioni titaniche del mercato delle merci virtuali, dal valore stimato di 20 milioni di dollari nei soli Stati Uniti (una cifra probabilmente inferiore a quella del mercato asiatico, dove l'online la fa da padrone).

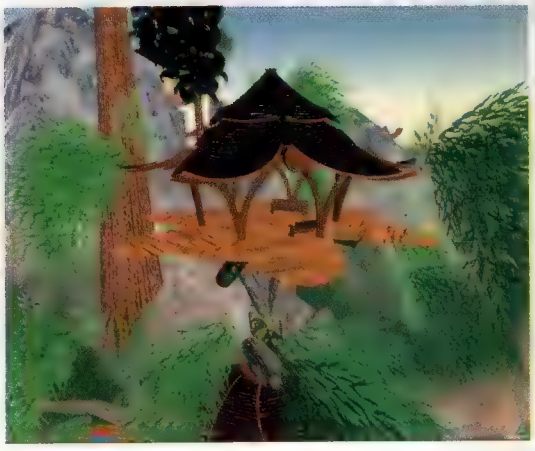
In *Second Life* le cose funzionano diversamente: gli oggetti creati dall'utente diventano una sua proprietà intellettuale e il giocatore può quindi farci quello che vuole. Non solo: Linden incoraggia apertamente il commercio mediante la valuta di *Second Life*, il Linden Dollar. Perché? "Il successo a lungo termine di *Second Life* dipende tanto dalla nostra innovazione come sviluppatori quanto da quella dei nostri residenti", spiega Ondrejka. "Come possiamo massimizzare l'abilità dei nostri abitanti di innovare in questo spazio? Storicamente, sono i mercati a guidare l'innovazione e i mercati si poggiano sul diritto di proprietà". Il risultato: un afflusso costante di nuovi giocatori che si avvicinano a *Second Life* non solo per giocarci, ma per guadagnare soldi veri costruendo il meglio nell'ambito del divertimento virtuale. Designer professionisti realizzano jet pack, fucili automatici, mobili e case, richiedendo cifre fisse per possedere o utilizzare le proprie creazioni. I profitti in Linden dollari vengono poi convertiti in dollari americani, permettendo così di guadagnare un secondo stipendio.

Com'è possibile evincere da quanto detto finora, gli utenti di *Second Life* non corrispondono allo stereotipo del giocatore online tradizionale, tant'è vero che secondo i dati forniti da

Tutti i giocatori possono 'volare', ma con una navicella è possibile spostarsi più rapidamente. Diffuse anche le gare di velocità, con premi in denaro per i vincitori



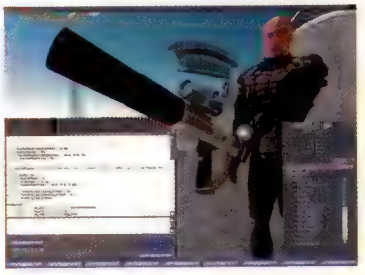
Alcuni giocatori si sono specializzati nella creazione di avatar somiglianti a protagonisti di film o serie televisive. I 'corpi' di Neo, Garfield e Kermit sono fra i più costosi



Second Life è VM18. Del resto, con rapporti sadomaso, tratta degli schiavi e scambi di coppia all'ordine del giorno come un bagno in piscina non potrebbe essere altrimenti

Tutti a scuola

A causa della complessità dei tool a disposizione del giocatore, Linden tiene costantemente delle lezioni dove alcuni oggetti semplici vengono modellati e assemblati in collaborazione con altri utenti: un giocatore li allinea, mentre un altro controlla gli slider. Anche questa è un'area in cui alcuni utenti sono riusciti a ritagliarsi un proprio spazio: sono state create tre università, in concorrenza fra loro, dedicate all'insegnamento delle tecniche di modellazione.



Linden, gli abitanti di *Second Life* sono composti in ugual misura da uomini e donne. Secondo Ondrejka, sono le giocatrici femminili a comandare il mondo: "Una delle prime persone che ha iniziato ad accumulare enormi quantità di soldi è stata un'organizzatrice di eventi [nel mondo reale], che in *Second Life* è diventata... un'organizzatrice di eventi, più precisamente di matrimoni. E questo è il genere di lavoro che ha sempre sognato, perché può spingerlo a livelli impossibili nel mondo reale: non deve solo scegliere il vestito per la sposa, ma può anche far costruire un'intera chiesa. C'è un'enorme richiesta per i suoi servizi: spedire gli inviti, sistemare i fiori, accogliere gli invitati...".

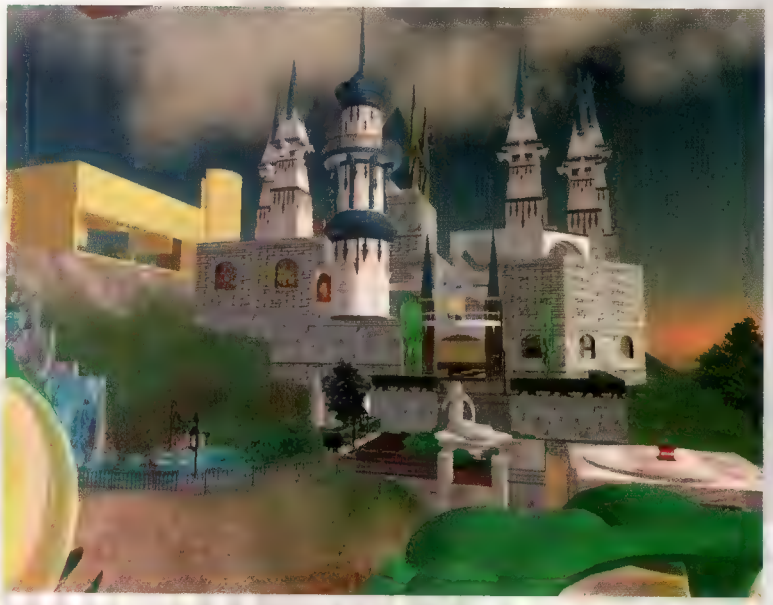
Le abilità del mondo reale sembrano riflettersi in quello virtuale. I più abili creatori di script sono veri programmatori. Coloro che si occupano di gestire i più grandi progetti di costruzione, come draghi animati alti un centinaio di metri, sono manager anche nella vita reale. I web designer creano vestiti, auto, aeroplani, e così via. La differenza fra i loro lavori quotidiani e *Second Life* è molto semplice: nel gioco possono creare tutto quello che vogliono. L'unico limite è costituito dal tempo e dalla creatività. "Nessuno ha mai vissuto l'esperienza di costruire qualcosa con qualcun'altro prima", afferma Ondrejka. "Ed è come una droga: lo provi una volta e vuoi che sia così ovunque. Questa è stata una delle forze principali nello sviluppo della tecnologia. Collaborazione in tempo reale. Ogni volta che ci siamo detti 'Perché non trasformiamo questa cosa in un tool da usare offline?', subito Bam! 'No, il giocatore deve essere in grado di fare questa cosa online, insieme ad altre persone'. È anche grazie a questo principio che il gioco è così diverso".

Il primo oggetto costruito dagli utenti è il proprio avatar, immediatamente dopo essere entrati nel tutorial. L'avatar creato in questo frangente non è mai quello definitivo: i giocatori passano ore a lavorare sul proprio alter ego virtuale nel rispetto di una delle due scuole di pensiero imperanti. Alcuni cambiano 'corpo' ogni giorno, assumendo forme di fantasia come un Casper animato, una rotonda testa di Lego o un trampoliere gotico. Altri creano perfette rappresentazioni di se stessi, limitandosi a cambiare vestito di giorno in giorno. Definite le proprie sembianze, si passa alle case, all'acquisto dei mobili più adatti o alla realizzazione in proprio degli elementi d'arredo. E poi, con le abilità giuste, a qualcosa di ancora più grande...

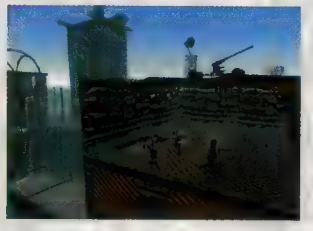
Dato il costo notevole del terreno, le arene adibite agli scontri fra i robot scarseggiano mentre la loro domanda è altissima. È consigliabile prenotare in largo anticipo per evitare delusioni

Editoria virtuale

Grazie alle dimensioni ragguardevoli di *Second Life*, alcuni utenti hanno individuato e saputo sfruttare un'interessante nicchia, quella delle riviste virtuali. Questi periodici sono rappresentati da piccoli blocchi bianchi con una texture applicata sopra (di solito una foto di *Second Life*), ma basta 'toccarli' affinché comincino a scorrere i testi di notizie, editoriali o commenti vari. Gli editori hanno anche iniziato a vendere spazi pubblicitari. Second Life Magazine è la rivista più diffusa, tanto che i suoi creatori hanno anche un sito internet all'indirizzo secondlifemag.visit.ws.



I residenti di *Second Life* sin dalle prime fasi di beta testing hanno costruito strutture enormi e dettagliate. Questo castello è diventato una sorta di attrazione turistica



Nel blu dipinto di blu

Sopra il Cubey Terra Aerodrome, l'idea apparentemente utopistica che i giocatori possano innovare a proprio modo diventa realtà. Un'astronave a razzi ha appena aperto il proprio portellone: un gruppo di cinque paracadutisti si libra nell'aria, disegnando nel cielo linee di fumo. A terra, una giuria di sette persone assegna un punteggio in base allo stile e alla grazia. Il capo giuria? Un cervello sottovetro.

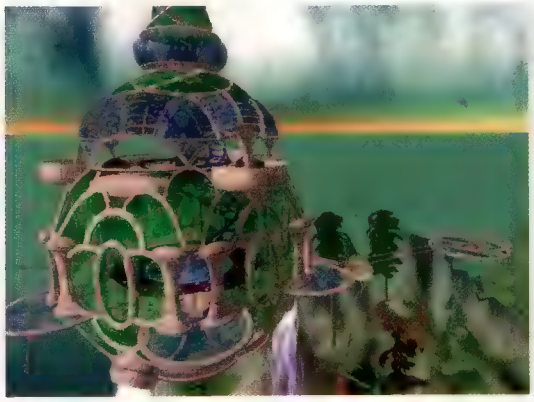
Il paracadutismo è l'ultima tendenza in *Second Life*, una moda che ha dato origine alla propria sotto-comunità e che fornisce un esempio emblematico di come il gioco sproni le iniziative degli utenti. "È stato davvero uno dei migliori esempi di come qualcuno possa realizzare la propria idea dando vita a un'esperienza completamente nuova", dice Ondrejka. "Al Cubey Terra Aerodrome hanno capito che saltare con il paracadute è davvero figo. E allora cosa fanno? Organizzano dei corsi per insegnare alla gente come usare il proprio equipaggiamento da paracadutismo. Danno in regalo la versione più vecchia, e non tanto valida, del proprio equipaggiamento, vendendo quella davvero buona. Costruiscono aeroplani e navicelle in modo che tu e i tuoi amici possiate andare a fare paracadutismo insieme prima di partecipare a qualche gara. Proprio come nel mondo reale, hanno portato a termine la propria idea iniziale, trasformandola in un prodotto, se vogliamo, e proponendola alla comunità, chiedendo agli utenti di unirsi a loro".

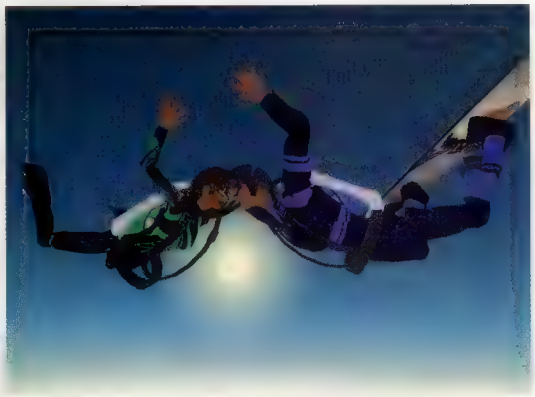
Fantamercato immobiliare

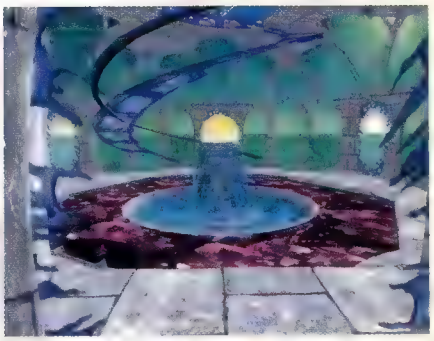
La risorsa più importante di *Second Life* è la terra. È la compravendita di terreni a muovere il gioco, dato che ogni creazione può durare solo se si possiede il terreno su cui si trova. Una volta Linden ha provato a far pagare l'upload di contenuti tramite un complesso sistema di tassazione, ma gli utenti si sono ribellati, rovesciando diverse casse di tè virtuale nel mare virtuale. Ora la compagnia mette all'asta il terreno perché, come spiega Ondrejka, non riesce a soddisfare la domanda: "Una volta che sei nel mondo di *Second Life* vedi tutte queste piste e i negozi e i palloni ed altre cose intriganti e ti dici 'Cavolo, come posso fare ad averlo?'. E la risposta è: compra il terreno su cui si trova. Se compri il terreno su cui si trova, è automaticamente tuo. Puoi ricavarci dei soldi, puoi costruirci sopra, puoi anche giocarci... è tuo, puoi farci quello che vuoi. Lo mettiamo all'asta semplicemente perché non riusciamo a realizzare nuove zone abbastanza velocemente per soddisfare la domanda: i prezzi del terreno viaggiano intorno ai 150/200 dollari per il diritto di proprietà e poi ogni acro costa 25 dollari al mese per il mantenimento".

Ovviamente, come insegna il mondo reale, il possesso del terreno può generare conflitti. All'inizio del beta testing di *Second Life*, un gruppetto di giocatori di *World War 2 Online* si

L'equipaggiamento da paracadutismo include un altimetro, un paracadute principale e uno di riserva, e persino una tavola per quando si è in vena di dare spettacolo nel cielo







I centri commerciali più estesi attirano clienti da tutto il mondo: gli oggetti d'arredamento sono i più richiesti dalla clientela virtuale

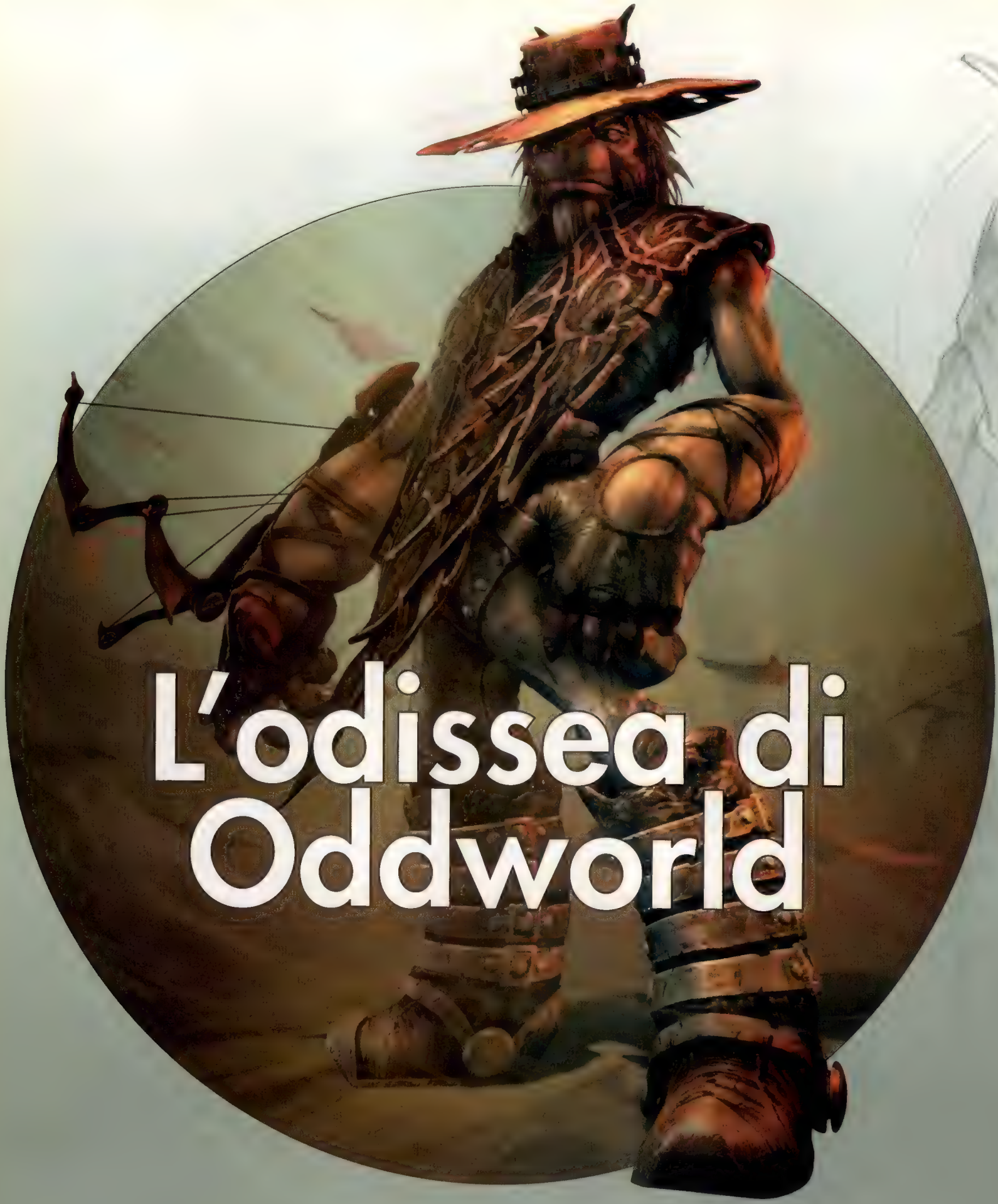
"La gente rimane ancorata a questi spazi perché sono diversi dalle loro vite normali. Accettano l'idea che si tratti di un luogo"

era infiltrato nel mondo virtuale, usando i tool di creazione per pianificare nuove tattiche da adottare in *WW2O*. L'esperimento ebbe successo e il gruppo invitò i propri amici a provare la beta. Secondo Ondrejka, si verificò uno scontro fra due culture differenti: "Ci fu un sostanziale cambio demografico. Tutto ad un tratto ci ritrovammo con una comunità di qualche centinaio di persone, in buona parte giocatori di *WW2O*, che si chiedevano: 'A chi devo sparare?'. Gli utenti che giocavano a *Second Life* da più tempo non cercavano per forza qualcuno a cui sparare ma, per la miseria, di sicuro sapevano come fabbricare armi. E così sono nate le prime armerie, e scoppiate enormi battaglie. Alla fine, tutto si è tranquillizzato quando abbiamo deciso di fornire ai giocatori di *World War 2 Online* una zona di 16 acri, denominata Jessie, dove sparare a piacimento".

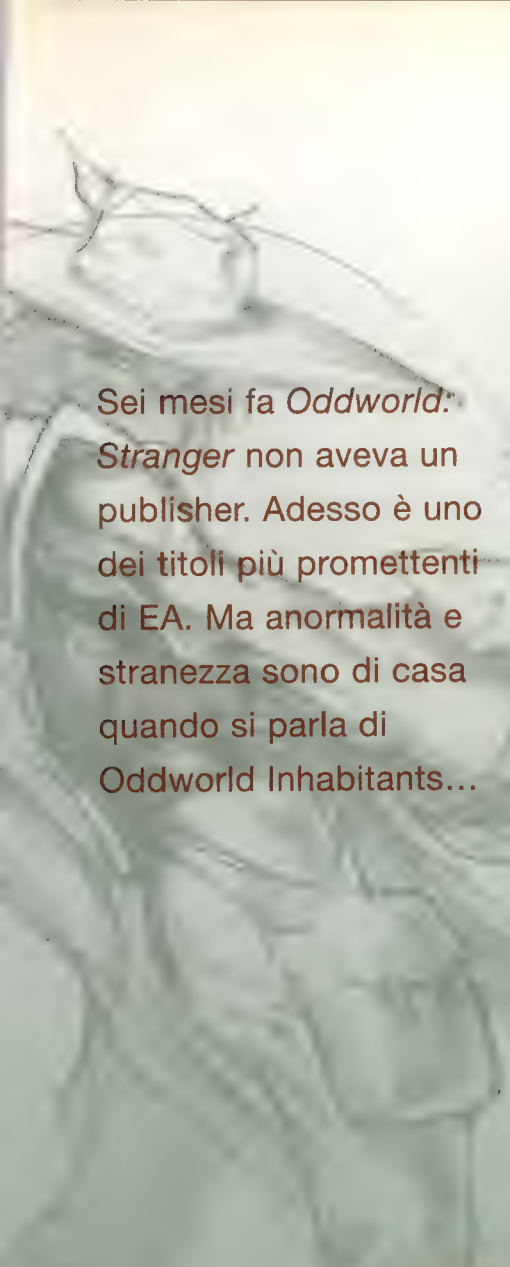
Jessie è una sorta di leggenda all'interno di *Second Life*. Vacci e stai sicuro che potrai beccarti un bel proiettile virtuale: gli utenti di *WW2O* sono quanto mai territoriali e non apprezzano affatto che i propri vicini volino con mongolfiere sulle proprie teste o diano vita a scontri fra astronavi nel loro spazio aereo. Nel frattempo, i negozi limitrofi devono fare i conti con i razzi e i colpi di mortaio che quotidianamente piombano nelle loro vicinanze.

Ma ancora più bizzarri sono i legami fra mondo reale e virtuale, e i loro risvolti accademici ed economici. La pianificazione urbanistica è di casa in *Second Life*, e vede sperimentazioni e dibattiti sulla teoria architettonica coinvolgere tutti gli utenti che vogliono prendervi parte, Ondrejka compreso: "Avevamo un gruppo di studenti della University of Austin, in Texas, che ha passato un intero semestre sostenendo che i giocatori non dovrebbero essere in grado di volare, perché il volo distrugge la comunità. Hanno costruito strade ovunque, hanno messo cartelli in aria che dicevano 'Dovresti camminare' e steso lunghi manifesti sul perché volare sia sbagliato. Ironico, no? Seguaci del luddismo in un mondo virtuale!". Un gruppo del Davis Medical Centre della University of California ha utilizzato i tool inclusi in *Second Life* per realizzare un simulatore di schizofrenia per i dottori e i parenti dei pazienti. Infine, Linden sta attivamente cercando di dimostrare l'esistenza di nuove opportunità di lavoro remoto basate sulle attività del gioco.

E intanto il mondo continua a crescere: 5.000 acri di terreno per 10.000 abitanti e un milione di oggetti creati dagli utenti. Ondrejka non fa fatica a identificare l'attrattiva principale del gioco: "La gente rimane ancorata a questi spazi perché sono così diversi dalle loro vite normali. Accettano l'idea che si tratti di un luogo: tutto diventa più semplice se lo consideri un luogo anziché un gioco. È ovvio che ci siano legami economici. È ovvio che si possa tenere ciò che si crea. È ovvio che esistano tutte queste regole... perché è un luogo".



L'odissea di Oddworld



Sei mesi fa *Oddworld: Stranger* non aveva un publisher. Adesso è uno dei titoli più promettenti di EA. Ma anormalità e stranezza sono di casa quando si parla di Oddworld Inhabitants...

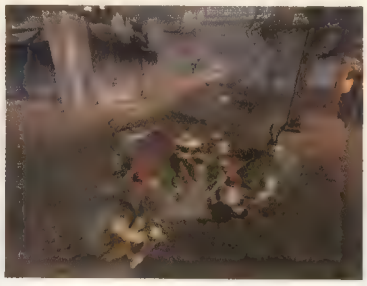
Lorne Lanning, co-fondatore di Oddworld Inhabitants, si piega in avanti stringendo una manciata di patatine e dice: "Le cattive società sono la cosa più fottutamente pericolosa al mondo. Guardate gli Stati Uniti: l'interesse dell'umanità è completamente secondario rispetto a quello delle corporazioni. Tutto ciò che è post-11 settembre, post-governo Bush, è un me ne frego dei problemi dell'ambiente, me ne frego della salute, e mettiamo PIÙ mercurio nell'acqua. Perché? È meglio per la gente? No, è PEGGIO per la gente. Per chi è meglio? È meglio per i loro amici e lo loro corporazioni. È questa la minaccia più grossa che il mondo deve fronteggiare oggi, secondo me. Non è la Cina, non è la Corea del nord (anche se potrebbero essere minacce serie): il vero pericolo è il logo con la faccetta sorridente che finge di essere tuo amico e sta invece FREGANDO l'intera popolazione". Dopo di che, si appoggia allo schienale e sorride: "Già, questo è il mio sassolino nella scarpa. Ho un sacco di rabbia dentro di me".

"Con *Stranger*, Lanning ha la possibilità di portare il suo messaggio di disgustosa bellezza e satira politica ad un pubblico nuovo e apparentemente ostico: quello degli appassionati di FPS su Xbox"

Non si sa molto del nuovo gioco di Oddworld Inhabitants, per due motivi molto semplici. Il primo è che la software house ha preso la decisione irrevocabile di proteggerne la storia e i segreti dagli occhi curiosi dei giornalisti. Il secondo è che quando ci si trova di fronte a Lanning, porgli domande come 'Quanti livelli ci sono?' sembra una perdita di tempo quando si potrebbe avere una conversazione di ben altro tenore. Da socio fondatore dello studio e principale fautore del mondo di Oddworld, Lanning è stato l'anima della softco, dai successi di Abe alle tribolazioni di Munch. E negli ultimi dieci anni poche società sono riuscite a sopravvivere così bene su una visione così chiara e peculiare. Con *Stranger*, Lanning ha la possibilità di portare il suo messaggio di disgustosa bellezza e satira politica ad un pubblico nuovo e apparentemente ostico: quello degli appassionati di FPS su Xbox.

In assenza di comunicati stampa e altri dati concreti, molti aspetti del gioco non possono che essere oggetto di speculazione. Per quanto è dato sapere, *Stranger*, quarto titolo di Oddworld Inhabitants, non fa parte della 'pentalogia' di Oddworld: si tratta invece di una storia parallela che ha luogo sull'altra faccia del pianeta Oddworld, a chilometri di distanza dalle fabbriche dei Glukkon e dei Vykker. Il protagonista, Stranger, è un uomo misterioso e il mistero numero uno è che non si tratta affatto di un uomo. Il suo aspetto ibrido trova probabilmente spiegazione nel suo passato: le prime informazioni trapelate all'inizio dello sviluppo lasciavano intendere che il suo look fosse in realtà il travestimento (o magari la mutazione) di qualcosa di decisamente alieno. Cacciatore di taglie professionista, Stranger esercita in una polverosa città western armato di una letale balestra a doppio carrello. Le munizioni? Non comuni frecce, ma animali vivi (raffiche di vespe, bombe a riccio, appiccicose ragnatele e razzi spinti da pipistrelli) da catturare quando l'arsenale scarseggia.

Sebbene siano queste 'munizioni viventi' ad avere generato interesse intorno al gioco, non sono nient'altro che un simpatico optional se paragonate alle vere innovazioni proposte. *Stranger* passa senza soluzione di continuità da un'inquadratura all'altra, limitando il giocatore a velocità ridotte e attacchi dalla distanza in prima persona e consentendogli accelerazioni folli e attacchi ravvicinati in terza persona. Le diverse visuali permettono anche di integrare nel gioco elementi di esplo-



I Clackers rappresentano l'aspetto più immediatamente Oddworld-iano di *Stranger*. Attaccateli e li vedrete scappare verso le loro case, urlando e lamentandosi della vostra mancanza di educazione

razione, platform, puzzle e stealth senza danneggiare il piacere delle sparatorie. Quindi perché concentrarsi su ricci e vespe? "Le munizioni viventi costituiscono il fulcro del gioco?", chiede retoricamente Lanning. "Credo che se lo chiedeste a chi lo conosce a fondo, vi risponderebbe: 'Solo per il marketing'. La gente deve avere qualcosa da capire, così quando EA ha guardato il gioco chiedendosi: 'Quindi, qual è l'elemento 'X'? Su cosa dovremmo allestire la nostra campagna marketing?', ha giustamente individuato nelle munizioni viventi una caratteristica di facile comprensione. Noi abbiamo detto 'Ok, ma abbiamo questo, questo, questo, questo, questo e questo' e loro hanno risposto 'Così si confonderebbe la gente'. Pertanto credo che se le munizioni viventi sono sufficientemente interessanti da attirare l'attenzione, allora va bene. Perché nel gioco c'è talmente tanta roba da non poterla mettere in uno slogan".

È questa consapevolezza della necessità di catturare l'immaginazione del pubblico in pochi secondi che ha modellato gran parte di *Stranger*. "Nel mondo dei media moderni, se la gente non capisce il tuo gioco in due secondi, non la puoi raggiungere", sostiene Lanning. "Quindi puoi anche avere il miglior gioco del mondo, ma se uno ci deve giocare per oltre 20 minuti prima di 'capirlo' sei davvero nei guai. Pertanto volevamo avere qualcosa che fosse abbastanza familiare, e questa è parte della ragione per cui abbiamo scelto il tema western, perché la gente lo capisce: ci sono cacciatori di taglie, fuorilegge, sparatorie. E ci piaceva l'idea dei duelli alla Sergio Leone: era qualcosa che volevamo davvero provare".

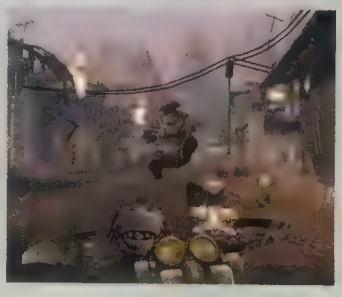
Il risultato di questo bizzarro mix fra il mondo di Oddworld e gli spaghetti western è un'ambientazione ibrida in tema con le fonti d'ispirazione, con polli caricaturali che fanno finta di essere uomini così come le comparse italiane facevano finta di essere americani e il deserto spagnolo faceva finta di essere quello messicano. Immediatamente riconoscibile e pieno di sorprese, quello di *Stranger* è un universo solido e sfarzoso. Quando le vicende del suo protagonista lo porteranno al di là dei polverosi deserti, il terreno arido lascerà posto a foreste di pini, precipizi di granito e montagne innevate.

Quindi, se la scelta dell'ambientazione ha radici nell'appeal commerciale, da dove arriva la decisione di miscelare esplorazione in terza persona con sparatorie in prima persona? I primi giochi di Oddworld hanno dato nuova linfa al genere dei platform, integrando enigmi in una meccanica che ha tradizionalmente premiato solo la destrezza. È lecito considerare *Stranger* un tentativo di ringiovanire il genere delle avventure in terza persona? "La risposta è sì, solo che sono gli FPS il genere che abbiamo preso in considerazione e che ci siamo chiesti come potessimo far evolvere, come potessimo integrare con dell'azione in terza persona". Per Lanning il game design deve assolutamente prescindere da questioni di prospettiva: "La gente non dice 'Oh, sto andando a vedere un film girato con una handycam' oppure 'Sto andando a vedere un film con inquadrature da lontano'. Va semplicemente a vedere un film. Stiamo parlando di un medium che è maturato, ma che a un certo punto era solo un peep show: guardavi, e un treno passava sullo schermo. Tutto qui. I giochi sono ancora a quel punto".

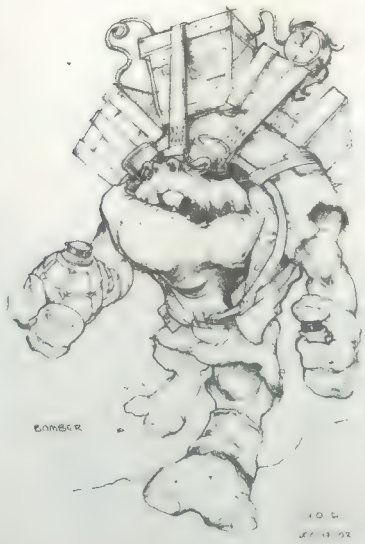
In Oddworld Inhabitants pensavano anche che l'inquadratura in soggettiva costituisse un potenziale ostacolo per i giocatori. "Un aspetto importante per noi è l'orientamento, e una cifra di gente non ha un buon rapporto con la

Quello di *Stranger* è un universo solido e sfarzoso. Quando le vicende porteranno al di là dei polverosi deserti, il terreno arido lascerà posto a foreste di pini, precipizi di granito e montagne innevate

Le munizioni viventi, segno distintivo del gioco, sono animate e rumorose. Dimenandosi sulla balestra, reagiscono con panico o aggressivo entusiasmo all'idea di essere sparate. Lanning assicura che questa caratteristica è stata calibrata in modo da non diventare irritante una volta svanito l'effetto novità



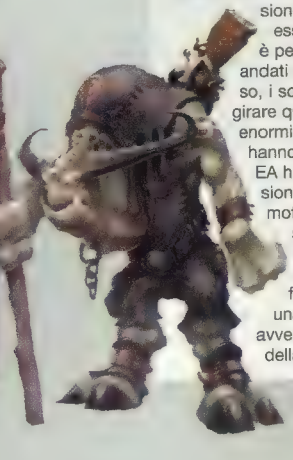
Titolo: **Oddworld Stranger**
Sistema: **Xbox**
Produttore: **EA**
Sviluppatore: **Oddworld Inhabitants**
Origine: **USA**
Data d'uscita: **Marzo**



prospettiva in prima persona: gli viene il mal di testa e io sono uno di loro. Mi viene l'emicrania dopo un paio d'ore", confessa Lanning. "Quindi volevamo rompere con la tradizione, avere un passaggio fluido fra le inquadrature in modo che non si fosse sempre in prima persona. *Halo* è stato eccezionale, ma riuscivo a giocarci solo per due ore di fila, perché mi sentivo disorientato, specialmente quando dovevo passare per stanze molto piccole. Avete presente quando bisogna attraversare i tunnel? Stiamo quindi provando a porre rimedio a queste cose. Stiamo pensando a come far interessare più gente ai videogiochi, e gli sparatutto, per esempio, non interessano a un gran numero di ragazze. Ma penso che saranno interessate a questo gioco e i primi focus test indicano che è proprio così. Perché *Stranger* non è ciò che l'esperienza ha insegnato loro sugli sparatutto: non è tutto in prima persona e non è tutto incentrato sulle uccisioni. Offre molto di più e non è che le donne non apprezzino i film di Sergio Leone: adorano i film di Sergio Leone! Non puoi semplicemente chiederti: 'Oh, come facciano a sviluppare giochi per le ragazze?'. È ridicolo, e finisci per fare i giochi di Barbie. Le ragazze hanno un cervello, più che un cervello a dire il vero, ed è per questo che non sono interessate alla maggior parte dei giochi".

E sono proprio le persone con cervello (a prescindere dal loro sesso) il genere di consumatori che Oddworld Inhabitants vuole raggiungere: "Certo, possiamo realizzare dei prodotti di intrattenimento che non abbiano alcun valore nutrizionale, ma noi non siamo nel business del junk-food. NOI non lo siamo: altri lo sono, ed è ok, ne mangerò un po' e mi piacerà. Prendete Sherry [McKenna, l'altra co-fondatrice di Oddworld Inhabitants]: lei non avrebbe alcun interesse a far funzionare questa società se non fosse per i personaggi e la trama dei giochi, perché non gliene potrebbe fregare di meno della giocabilità. Dice sem-

Il sistema stealth di *Stranger* è incredibilmente semplice: strisciate nell'erba alta e l'interfaccia grafica riporterà nella parte bassa dello schermo la dicitura 'nascosto'. Fatevi vedere e reciterà 'individuato!'. Chi ha bisogno di inutili indicatori di visibilità?



Una vera odissea

Lo sviluppo di *Stranger*, inizialmente noto come *Steef's Oddysee*, ha vissuto momenti invero travagliati. All'inizio del 2004, Microsoft aveva infatti deciso di non pubblicare più il gioco. Lanning spiega i motivi di quella scelta: "È il genere di gioco di cui devi comprendere la visione, in cui devi crederci prima di poterlo supportare. Non penso che Microsoft credesse che ce la potessimo fare". Ironicamente, questa esitazione era già evidente la prima volta che *Stranger* fu rivelato al pubblico, in uno speciale su Xbox trasmesso da Discovery Channel nel 2003, con un Ed Fries che si lamentava del fatto che Lanning non sapesse mai quando smettere di aggiungere nuove idee al suo gioco. Oddworld guardava al passaggio ad EA Partners con parecchio ottimismo, soprattutto per la possibilità di raggiungere l'enorme utenza PS2, un pubblico fondamentale nel mercato numero uno per la casa di Lanning: l'Europa. All'inizio di quest'anno, **Sherry McKenna** (amministratrice delegata di Oddworld Inhabitants) descriveva così la fiducia di EA: "Non pensavamo si potesse fare. Ma EA rispose con decisione: 'No, *Stranger* può essere convertito' ed è per questo che siamo andati con loro". Ma adesso, i sospetti di chi ha visto girare questo gioco dagli enormi requisiti hardware hanno trovato conferma: EA ha cancellato la versione PS2. Gli esatti motivi di questa decisione non sono chiari, ma non c'è dubbio che la conversione fosse in alto mare e una sua uscita sarebbe avvenuta mesi dopo quella della versione Xbox.

I primi nemici che si incontrano sembrano dei tonti: non perché la loro IA sia difettosa, ma perché fa parte del loro carattere. L'IA è anzi uno dei primi elementi del gioco ad essere stato sviluppato, dato che le munizioni viventi possono comportarsi come tali sono se c'è una IA che dica loro quando svignarsela

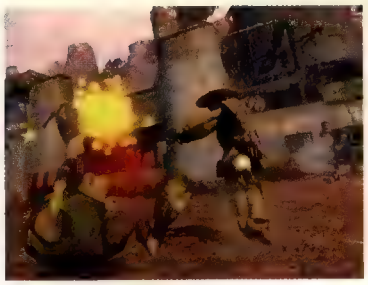
Sebbene ci tenga a sottolineare il lavoro di squadra, *Stranger* è un progetto molto 'personale' per Lanning: lo straordinario doppiaggio dei personaggi è tutta opera sua

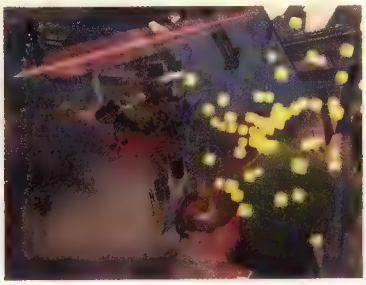
plicemente: 'Assicuratevi che sia un buon prodotto. È buono? Mi promettete che sarà buono?' perché non le interessa giocare. E se non ci fossero quelle storie e quei personaggi, e a lei non importassero, mollerebbe tutto e si dedicherebbe ad altro. Non ha bisogno di dirigere per forza una casa di videogiochi".

Non ci sono informazioni dettagliate su come si dipanerà la storia di *Stranger*, ma verrà un momento in cui le taglie individuali accettate da Stranger riveleranno un obiettivo più grande. In linea con i sentimenti di Lanning verso l'avidità delle multinazionali e la salute pubblica, il nemico finale di *Stranger* è un barone dell'acqua, un despota che ne controlla il flusso verso coloro che vivono più a valle. Lanning apprezza la possibilità di integrare le sue preoccupazioni sociali nei giochi che realizza: "Non ci sono molti altri media che ti permettono di creare personaggi a cui tieni e storie che ti dicano qualcosa, così che tu possa percepire che stai realizzando qualcosa che abbia un certo valore".

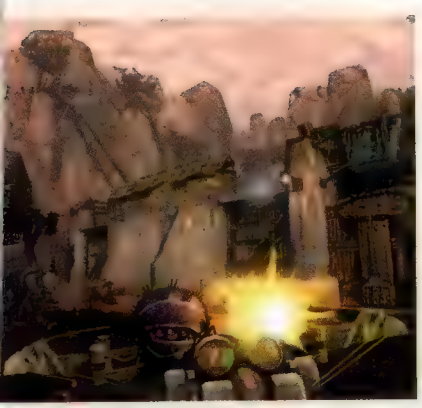
Creare personaggi e raccontare storie sono due cose in cui i videogiochi tradizionalmente non eccellono, ma è vero anche che i titoli di Oddworld hanno sempre costituito un'eccezione. In cosa differisce l'approccio di Lanning da quello degli altri sviluppatori? "Mi sembra che un sacco di giochi abbiano semplicemente una storia incollata sopra perché il gameplay non ha nulla a che vedere con la trama. Quindi la prima cosa che facciamo è progettare una storia in modo che sia parte del personaggio. Con Stranger, quando scopri più cose su di lui, diventa molto più chiaro il motivo per cui utilizzi munizioni viventi e non ami le pistole. Le meccaniche di quello che fa nel mondo sono totalmente collegate al suo carattere e alla trama. E questo è molto più impegnativo che dire: 'Ok, qui c'è un tizio con una pistola. Avete già visto cinquantamila tizi con la pistola, ma questo è diverso perché la moglie l'ha fottuto e ora lui vuole vendicarsi sulla mafia'. E il giocatore pensa: 'Be', magari c'è una trama interessante o magari no, ma qui c'è un tizio con una pistola che fa le solite menate che fa in qualsiasi altro gioco'".

Anche se non è un compito facile, evidentemente Lanning ritiene che produrre giochi 'nutrienti' sia quanto meno fattibile. Eppure i giochi lanciati ogni anno con simili ambizioni si contano sulle dita di una mano. Cosa va fatto per incoraggiare gli sviluppatori a perseguire un simile obiettivo? "Una delle prime cose che dobbiamo fare è smetterla di avere fiere come E3 e Game Stars Live. Sono talmente incasinate che l'unica cosa che viene notata è la sequenza più veloce o la demo più esplosiva. Guardate, lo so che abbiamo bisogno dell'E3, ma questi eventi stanno iniziando ad influenzare il prodotto. Sarebbe come andare ai festival di Cannes o Sundance e ritrovarsi in una





I combattimenti in terza persona sono esaltanti. Muovendosi a una velocità massima di 90 all'ora, Stranger può catturare facilmente le prede più lente. Utile, dato che le prede valgono molto più da vive che da morte



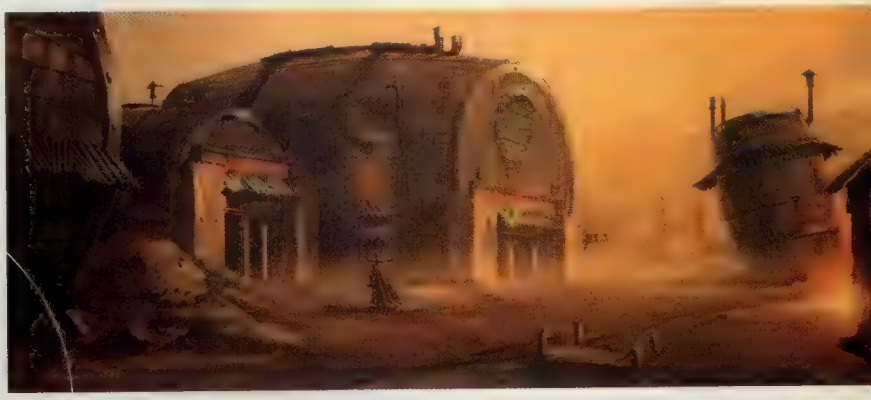
stanza gigantesca con centinaia di schermi, e su ogni schermo un film, con tutti che alzano il volume per cercare di essere più chiassosi degli altri. E se qualcuno stesse mostrando una meravigliosa storia d'amore si direbbe tipo: 'Be', fa schifo perché quel film di là ha un montaggio alla MTV ed esplosioni fighe con la testa della gente che esplode in mille pezzi".

Il parallelo col mondo cinematografico non finisce con Cannes. Per Lanning i film rappresentano un tranguardo che i videogiochi devono ancora raggiungere. "Con un gioco ti siedi, spesso da solo, per ore e ore. E ti concentri per più di tempo di quanto faresti con un film. Eppure un gioco ha meno spessore del film medio. Meno di un film medio, non meno di un buon film. I giochi non si avvicinano nemmeno alla profondità di un film mediocre. Col tempo capiremo che tutte le cose che rendono grande un film sono le stesse cose che rendono grande un gioco. Se ripercorro la storia di Oddworld Inhabitants, tornando ai tempi di SNES e Genesis, vedo che giochi e film erano come il sole e la luna: completamente differenti. Anche i giochi tratti dai film... magari eri Terminator e dovevi sparare ai robot, ma quella era l'unica cosa che film e gioco avevano in comune.

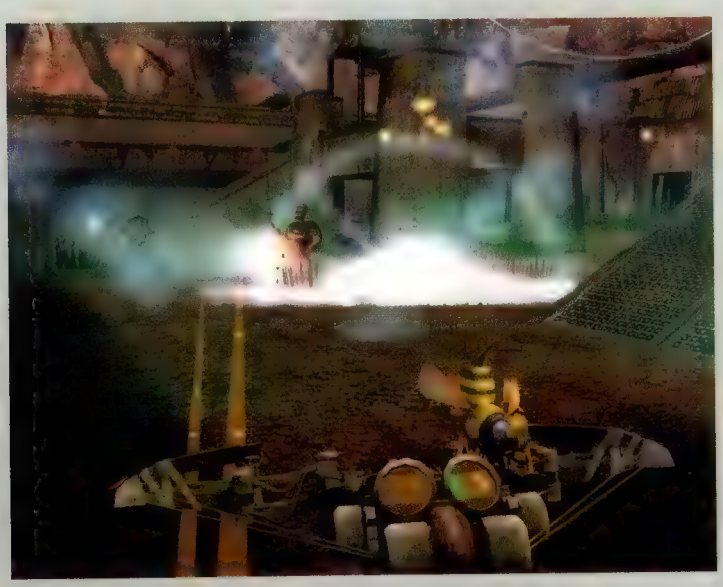
"Al giorno d'oggi sono molto più vicini: graficamente sono più vicini, vedi chiaramente i personaggi, c'è il parlato, una colonna sonora. Prendiamo *The Sims* e guardiamo cos'hanno aggiunto al nuovo episodio. Ci sono storie d'amore, ci sono appuntamenti, ci sono tutte le cose che arrivano dall'entertainment tradizionale dell'ultimo secolo". Ma queste non sono cose che vengono dai film, si fa notare, bensì dalla vita. Lanning sogghigna: "Be', noi tutti stiamo emulando la vita".

E Oddworld, con le sue gag e i suoi rutti, con la sua satira politica e le sue ineguaglianze sociali, i suoi personaggi goffi e crudeli, è sempre riuscita ad emulare la vita meglio di molti altri. *Stranger* deve ancora dimostrare di saper sostenere il peso della sua storia ambiziosa e il rischio dei suoi sermoni sociali, ma non c'è alcun dubbio che la sua struttura base (l'ambientazione, le armi, il sistema di controllo) sia sufficientemente robusta da reggere ogni cosa Lanning deciderà di caricarci sopra.

Sebbene nota per i suoi personaggi, gli scenari di Oddworld sono sempre stati alquanto particolari. Un ricco artbook, disponibile sul sito della softco, celebra i dieci anni dello studio

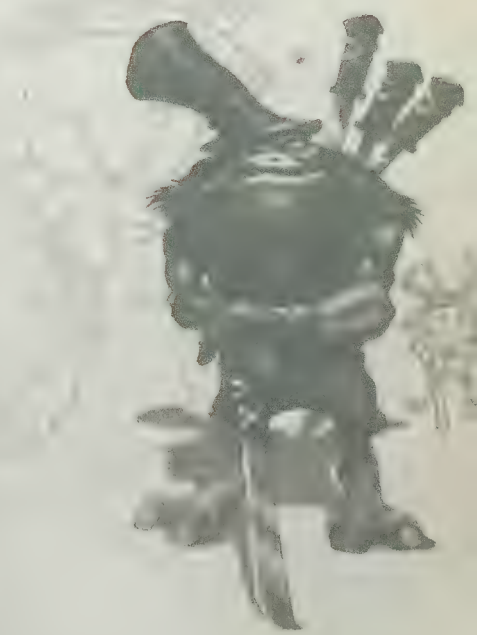


Oddworld, con le sue gag e i suoi rutti, con la sua satira politica e le sue ineguaglianze sociali, è sempre riuscita ad emulare la vita meglio di molti altri



Ogni tipo di munizionamento ha un suo raggio d'azione ed uno specifico reticolo di mira: il menu di selezione mette il gioco in pausa, consentendo all'utente di tirare il fiato mentre studia la prossima combinazione vincente. Le vespe, a destra, sparano i loro pungiglioni a raffica

E potrebbe essere davvero tanto. Lorne si piega nuovamente in avanti, ricordando una notizia che ha da poco letto su un quotidiano locale: "Quelle persone che hanno rubato dei soldi dai fondi pensione dovrebbero beccarsi un ergastolo. Dovrebbero avere pene più severe di quelle previste per un crimine violento, perché quanta gente stanno fregando? Prendiamo anche il peggior serial killer della storia: quante persone ha eliminato? Quanti pensionamenti hanno mandato in malora queste persone? Migliaia. Hanno semplicemente decimato la loro esistenza finanziaria. E per cosa? Per una bella casa ad Aspen o in un posto simile. Questi tizi sono dei maiali...". È vero. Lanning ha un sacco di rabbia. Ma questo, per *Stranger* e per i videogiochi in generale, potrebbe essere un bene.



Anyone, anywhere, anytime

Ancora una volta, la società finlandese non teme la concorrenza di PSP e DS, e si prepara al rilancio di N-Gage. Ormai vedere Nokia su queste pagine sta diventando una consuetudine. Ci sarà un motivo...

È dagli anni '90 che Nokia si occupa di videogiochi per cellulari. È stata fra le prime società di telefonia mobile a introdurre nei suoi prodotti semplici giochi come il classico *Snake*. Chi di voi non ci ha fatto almeno una partita? Molti. Ma siete videogiocatori e la sezione 'games' è probabilmente la prima che andate ad indagare quando vi trovate con un cellulare in mano. E i non-videogiocatori? Quanti di loro, inesperti, estranei al fascino del medium, hanno ammazzato il tempo avvitando serpenti o intraprendendo semplici puzzle game? Non esistono dati a riguardo, ma secondo Nokia non devono essere pochi se dal 2002 è impegnata a spingere i suoi prodotti facendo leva sulla pratica videoludica.

"A quell'epoca stavamo cercando nuove opportunità di espansione per la società", ricorda **Ilkka Raiskinen**, vice presidente della divisione giochi di Nokia, "specialmente in quelle aree in cui potevamo sfruttare il concetto di mobilità. I videogiochi... era chiaro che si trattava di un business in forte crescita e che avevamo la possibilità di portare sul mercato qualcosa di fresco e nuovo. Abbiamo così iniziato a lavorare sul business plan e sul primo N-Gage".

Lo scorso settembre Nokia ha annunciato un traguardo importante. In un anno dalla data di commercializzazione, è riuscita a piazzare in tutto il mondo un milione di unità fra N-Gage ed N-Gage QD (il nuovo modello che non ti rende ridicolo durante le conversazioni telefoniche), registrando 100.000 sottoscrizioni ad N-Gage Arena. È un dato che certamente impallidisce rispetto ai 500.000 GBA venduti da Nintendo ad una settimana dal lancio in Europa, o ai 6,5 milioni di SP che hanno ricoperto il Nord America in un anno, ma è un inizio incoraggiante per un marchio che non ha certo la risonanza di Sony o Nintendo in questo settore.

Ma i numeri più importanti per il colosso della telefonia mobile sono quei 100.000 iscritti al servizio N-Gage Arena, il portale dedicato all'incontro dell'utenza online già incluso nel modello QD e scaricabile sul vecchio. Non richiede il pagamento di alcun dazio, pertanto nulla vieta di supporre che di 100.000 utenti solo una parte siano effettivamente impegnati in attività ludiche online. Eppure 100.000 persone hanno registrato la propria tag dimostrando quantomeno interesse nei servizi offerti.

Per Nokia, N-Gage Arena ha probabilmente la stessa importanza che ha il servizio Live per Microsoft. È una (per ora solo potenziale) fonte di introiti supplementare rispetto alle royalty pagate dalle terze parti, nonché un'attraente opportunità di guadagno per i gestori di servizi di telefonia mobile. Lo slogan "Anyone, anywhere, anytime" non significa solo che chiunque può giocare con N-Gage ovunque, in qualsiasi momento, ma soprattutto che si può giocare *online* con chiunque, ovunque ci si trovi e a qualsiasi ora. È un argomento di vendita importante, perché di fatto esclusivo del sistema Nokia. "Crediamo che il gioco in multiplayer spingerà la gente a comprare un N-Gage insieme a quei giochi come *Pathway To Glory* che permettono di collegarsi ad altri giocatori sparsi per il mondo", sostiene Ilkka. Sebbene NDS e PSP promettano servizi analoghi, di fatto è necessario disporre di una rete wireless in casa o stazionare in un'area Hot Spot per accedervi. Con N-Gage, ovunque ci sia il segnale opportuno (e basta il GPRS) si è automaticamente 'online'.

A rafforzare questa condizione di permanenza in rete concorre un particolare che i responsabili Nokia ribadiscono continuamente. A differenza di una console portatile, il telefono cellulare è uno strumento che ci si porta sempre dietro. "Se esci di casa e scopri di esserti dimenticato il cellulare, cosa fai?", chiede Ilkka. "Torni a casa e lo prendi. Faresti la stessa cosa con un Game Boy?".

Ora, prima che rispondiate "certo!", analizzate il ragionamento dalla prospettiva del target di utenza a cui N-Gage si rivolge. È chiaro che avere una console in incognito nelle tasche di chi non farebbe retromarcia per prendere un Game Boy che probabilmente neanche avrebbe, si traduce in un enorme potenziale di sfruttamento del sistema e soprattutto delle sue funzionalità online.

Eppure N-Gage non è certo l'unico telefono cellulare al mondo che permetta di giocare. Perché allora si dovrebbe preferire la soluzione Nokia ad un 'semplice' smartphone con supporto Java? "I giochi N-Gage offrono un'esperienza molto più ricca, con grafica 3D di alta qualità, storie appassionanti, grande giocabilità e la possibilità di giocare con e contro altre persone via Bluetooth e N-Gage Arena", risponde Ilkka. "Tutto questo è disponibile adesso, e sebbene i giochi Java eventualmente evolveranno, i consumatori possono godere di questa espe-

rienza più ricca *adesso*, senza dover aspettare".

Ma ancora, quegli stessi consumatori che potrebbero trovare allettante l'idea di giocare sul loro cellulare, probabilmente danno altrettanto peso a caratteristiche assenti sul nuovo N-Gage QD, come una videocamera, la compatibilità con gli MP3, il supporto tri-band (a differenza del vecchio modello, il QD è solo dual-band). Non sarà stato un compromesso troppo 'ardito'? Ilkka è consapevole del problema, ma non vede altre soluzioni: "È vero che bisogna accettare alcuni compromessi, ma crediamo di essere riusciti a creare un apparecchio bello a vedersi e che offra ai consumatori ciò che vogliono. Sebbene manchi il supporto MP3 via hardware, la gran cosa della Serie 60 è che esistono diversi lettori che puoi scaricare ed installare. Dopo il lancio del primo N-Gage abbiamo condotto alcune ricerche fra i consumatori chiedendo loro cosa volessero e né la videocamera né il tri-band erano nella lista. La maggior parte dei consumatori ha detto di preferire una console più piccola ed economica".

Ciononostante il problema del costo è relativo considerato che molti gestori vendono cellulari a prezzo irrisorio a chi sottoscrive i loro abbonamenti. Alcuni, addirittura, li regalano. Perché non sfruttare questo sistema? "Sebbene il mercato dei telefoni cellulari permetta questo genere di approccio, il prezzo va comunque tenuto in considerazione dal momento che in molti paesi non esistono sussidiare e la gente compra i cellulari a prezzo pieno", spiega Ilkka. "Inoltre, vendiamo N-Gage attraverso una serie di canali esterni al circuito dei telefoni cellulari e dobbiamo assicurarci che il prezzo sia attraente anche in quel canale distributivo".

Dal momento che il futuro di N-Gage dipende in larga parte dal successo del servizio N-Gage Arena, un potenziale ostacolo alla sua adozione è legato al costo dei servizi di connettività offerti dai vari gestori di telefonia mobile. Al momento siamo nell'ordine di 20 Euro al mese per un abbonamento flat GPRS, mentre chi dovesse optare per l'opzione 'pago quando serve' rischia un salasso considerata la difficoltà nel monitorare le spese secondo la struttura di pagamento a base di centesimi di Euro per byte trasmessi. C'è confusione, e questo potrebbe spaventare la gente. Seppur consapevole del problema, Ilkka è fiducioso: "Quando sono arrivati gli SMS la gente diceva che nessuno avrebbe pagato per mandare messaggini. E guarda come viene usato il telefonino oggi? Per mandare messaggini. Lo stesso sta accadendo con gli MMS, con le suonerie, con gli MP3. È solo una questione di tempo. Prima o poi diventerà la norma".

La differenza fra quel 'prima' e quel 'poi' è una gran bella differenza per Nokia. Ciononostante la casa non è così ingenua da attendere che la situazione maturi senza assicurarsi un posto privilegiato per quando si sarà stabilizzata. Quando arriverà il momento e tutti saliranno sul carrozzone (soprattutto i temibili protagonisti del mercato giapponese), Nokia vuole essere certa di aver già guadagnato un alto tasso di fidelizzazione dell'utenza. "Stiamo lavorando a stretto contatto con molti publisher nipponici per portare contenuti esaltanti su N-Gage. *Pocket Kingdom* è un eccellente esempio di come stiamo lavorando con Sega per realizzare giochi innovativi. È così che ci differenzieremo, offrendo alla gente modalità innovative di fruizione dei giochi, sia attraverso Bluetooth che N-Gage Arena".

"Affinché N-Gage abbia successo, dobbiamo fare in modo di avere una console attraente, giochi appassionanti e funzionalità online innovative", dice Ilkka. "Questi tre elementi non sono indipendenti. È la loro combinazione che rende l'esperienza unica per i giocatori. Se qualsiasi parte dell'equazione dovesse venire a mancare, non avremo successo".

Con NDS e PSP in arrivo, Nokia dovrà davvero sperare che il meccanismo funzioni a dovere, e stando ai nuovi giochi annunciati (molti dei quali originali, sviluppati internamente o finanziati da Nokia stessa) sembra essere sulla strada giusta. Potreste non avere dubbi su quale handheld porterete nel taschino fra un anno, ma una cosa è certa: avrete bisogno anche di un cellulare.

N-GAGE

One

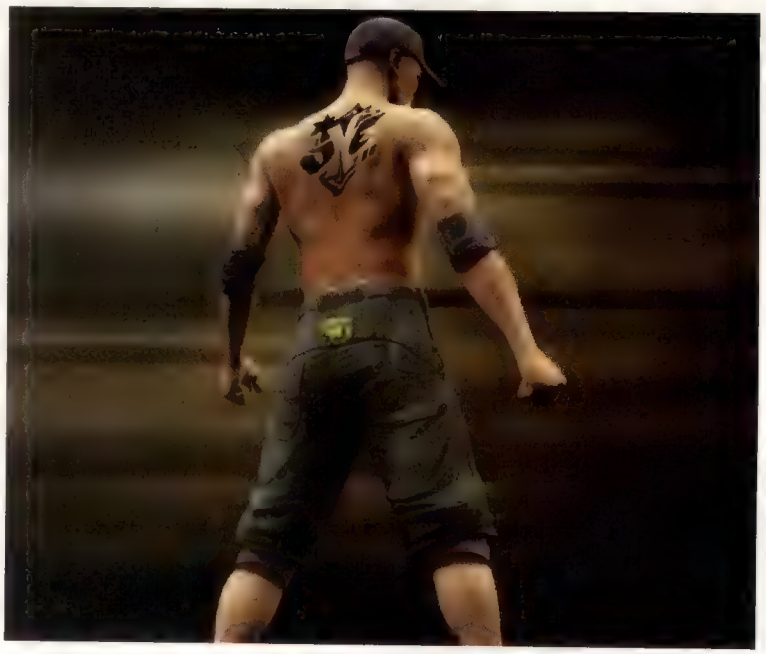
Produttore: Nokia Sviluppatore: Digital Legends Entertainment
Origine: Spagna Data d'uscita: Maggio 2005

Senza dubbio il gioco per N-Gage graficamente più impressionante tra quelli di cui è dato conoscere l'esistenza, *One* è un picchiaduro ad incontri che ti osserva mentre giochi. Prende nota di tutte le tue vittorie, di tutte le tue sconfitte, del tempo che hai impiegato per vincere o perdere, dei calci, dei pugni o di qualsiasi altro attacco portato a segno o meno, delle parate eseguite con successo o meno, delle volte che ti sei spostato a destra, di quelle che ti sei spostato a sinistra, di quanta energia avevi quando hai vinto e di altre decine di variabili. Quindi trasmette tutto ai server di Arena. Non lo fa per soddisfare semplici istanze di curiosità né per il piacere di ledere il diritto alla privacy, ma per creare una copia 'comportamentale' di te stesso attraverso un sofisitcato sistema di analisi dei dati raccolti, rendendola poi disponibile agli altri giocatori sotto forma di un'intelligenza artificiale 'a tua immagine e somiglianza'. In altre parole, dopo le ghost car dei giochi di guida, *One* introduce i ghost fighter.

L'idea è quella di organizzare un megatorneo planetario combattuto per interposta persona (virtuale) il cui obiettivo ultimo è quello di determinare che è 'the one', il numero uno, il lottatore più forte di tutti. I giocatori si collegano al server Arena, consultano la classifica mondiale e scaricano sul proprio N-Gage l'intelligenza artificiale con cui desiderano misurarsi: se vincono, scavalcano l'utente a cui corrisponde, ricevendo altresì una parte della cornucopia di gadget e upgrade con cui sarà possibile modificare il proprio lottatore per renderlo ancora più unico di quanto il sistema di creazione già non consenta di fare. Non solo vestiti, chincaglierie e tatuaggi, ma anche le eventuali nuove mosse e tecniche di combattimento assimilate dagli avversari lasciati a raccogliere di denti sparsi sul ring.

La soluzione adottata dal team di sviluppo è intrigante per due motivi: primo, non pretende che lo sfidante resti in piedi la notte per soddisfare la vostra voglia di sangue e violenza. Secondo, il numero di avversari con cui è possibile confrontarsi 'anywhere, anytime' è virtualmente infinito ed in continua evoluzione.

Ovviamente essere battuti senza aver mosso un dito non è la più gratificante delle esperienze, pertanto il gioco supporta anche il Bluetooth per più tradizionali scontri in diretta all'ultimo sangue.



Sfortunatamente Digital Legends si astiene dal diffondere foto della versione preliminare di *One* costringendo Videogiochi a ripiegare sulle illustrazioni. Il gioco è comunque stato oggetto di esame ravvicinato ed ha sorpreso per la qualità dei modelli poligonali di arene e lottatori nonché per il sistema di illuminazione dinamica. E per la resa del sudore. No kiddin'

N-GAGE

Rifts: Promise Of Power

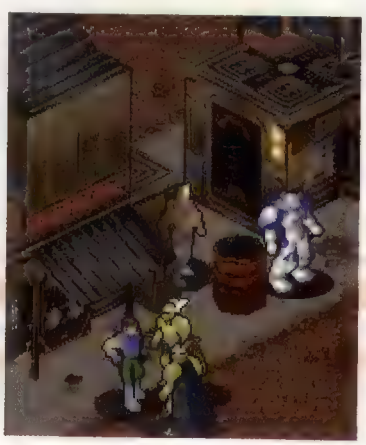
Produttore: Nokia Sviluppatore: Backbone Entertainment
Origine: USA Data d'uscita: 2005

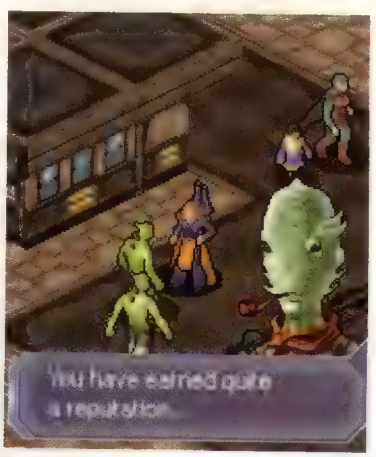
Pubblicato da Palladium Books, 'Rifts' è un RPG cartaceo particolarmente diffuso negli Stati Uniti. Il suo universo (un pianeta Terra sconvolto da eventi catastrofici) è popolato da razze decisamente inconsuete per un RPG: al di là di maghi e guerrieri trovano posto creature aliene, androidi con poteri psichici, robot con impianti organici, demoni armati di cannoni al plasma, vampiri e così via. *Rifts: Promise Of Power* è la sua trasposizione digitale per N-Gage. In esclusiva.

Le prime immagini mostrano uno stile grafico chiaro e pulito, decisamente adatto alla visione sul piccolo display di N-Gage. Laddove i personaggi sono sprite bidimensionali, gli scenari sono edificati con materiale poligonale e pertanto liberamente ruotabili a 360°.

La dinamica di gioco miscela l'esplorazione in tempo reale con un sistema di combattimento a turni in ambienti vasti e diversificati, abitati da una cinquantina fra nemici e NPC nonché disseminati dalla prevedibile cornucopia di oggetti utili al potenziamento del party.

Sebbene il gioco sia ancora nelle prime fasi di sviluppo e non contemplerà tutti (ma proprio tutti) i contenuti teoricamente concessi dalla licenza, gli sviluppatori stimano una durata di gioco totale di 80 ore circa. Insomma, un RPG mastodontico in 2 cm quadri di MMC.





Sebbene sia confermata una modalità multiplayer via Bluetooth (tanto in chiave cooperativa quando competitiva), un'alternativa online è sotto indagine. Gli sviluppatori sperano di trarre enormi benefici dal servizio Arena proponendo "qualcosa di diverso dal solito"

N-GAGE Requiem Of Hell

Produttore: Nokia Sviluppatore: Digital Red
Origine: USA Data d'uscita: Maggio 2005

I pacifici abitanti di un villaggio rurale stanno conducendo le loro attività di routine quando i cancelli dell'inferno si spalancano e un esercito composto da scheletri guerrieri, cani a tre teste e orchi armati di clava irrompe nel quadretto bucolico sterminando ogni essere vivente. Due di questi, un uomo e una donna, sono i protagonisti di *Requiem Of Hell*, riportati in vita da una fatina di nome Gigi per intraprendere una missione dall'intuibile obiettivo in un'altrettanto prevedibile condizione di amnesia.

Il giocatore sceglie quale dei due personaggi interpretare (assumendone così gli specifici attributi) e si imbarca in un Action RPG assimilabile a *Diablo*. Un secondo giocatore può unirsi all'azione via Bluetooth, fiancheggiando il compagno in un regime di mutua collaborazione.

Attacchi magici e all'arma bianca sono prevedibilmente gli ingredienti base di un sistema di combattimento che accorda esperienza con la pratica. Ma l'aspetto interessante di *Requiem Of Hell* è un altro. Confortato dalla grafica tutt'altro che fotorealistica, si concede apertamente al gore inondando di sangue e cumuli di carne macinata i teatri degli scontri fra il bene e il male. Grida strazianti e il tonfo liquido di budella versate fanno di *Requiem Of Hell* un titolo che non vorrete giocare a tutto volume in pubblico.

Entrambi i personaggi giocabili vengono descritti come abili guerrieri, ma con un oscuro passato fatto di brutali omicidi. Una fedina penale inconsueta, per un gioco che non sembra porsi alcun limite di natura etica

N-GAGE Pathway To Glory

Produttore: Nokia Sviluppatore: Interno
Origine: Finlandia Data d'uscita: Fine anno

Strategico a turni ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, *Pathway To Glory* è senza dubbio il titolo più promettente della line-up N-Gage. Le missioni hanno luogo in perfette ricostruzioni degli scenari storici di riferimento e pongono al comando di un team di soldati alleati contrapposto alle milizie naziste.

Il sistema di controllo stupisce per l'intelligenza alla base del suo concepimento, con due soli tasti in grado di dare accesso ad una incredibile quantità di opzioni tattiche, dalla definizione della postura di ogni soldato (in piedi, in ginocchio, disteso) all'orientamento dei rispettivi coni visivi. Mezzi di trasporto quali camion e carri armati permettono rispettivamente di muovere rapidamente le truppe e demolire palazzi a suon di cannonate, mentre un sistema denominato 'Interrupt' aggiunge un pizzico di real time alla dinamica a turni dando modo di spendere gli ultimi punti movimento di ogni soldato per trasformarlo in vedetta pronta a freddare il nemico che dovesse capitare a portata di tiro durante il turno avversario.

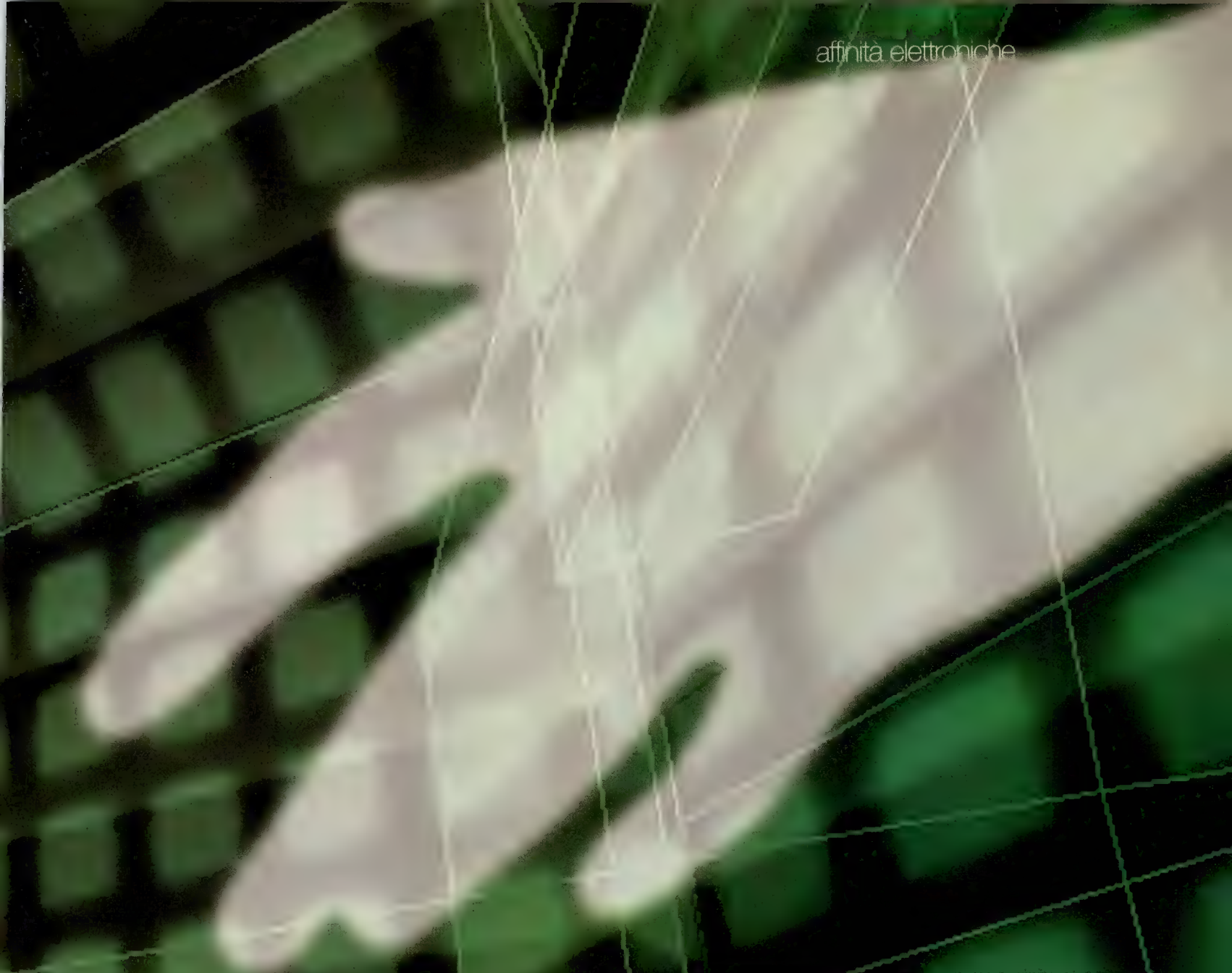
Fino a 4 giocatori possono partecipare in cooperativa alle 14 missioni della campagna principale, e altrettanti sono autorizzati a contendersi le 12 mappe allestite appositamente per il multiplayer via GPRS. Notevole.

Durante le partite multiplayer via GPRS è possibile organizzarsi in squadre, ma la comunicazione come ha luogo? Semplice, basta premere un pulsante per inviare un messaggio vocale al proprio alleato

Affinità elettroniche

Dopo il cinema e la letteratura anche l'arte contemporanea si avvicina al videogioco. Per smontarlo, rivederlo, trasformarlo ed estrarne il potenziale estetico. Perché è attraverso il divertimento elettronico che passa la pop culture dei nostri giorni

Illustrazioni tratte da 'Quilted Thought Organ' di Julian Oliver



I videogiochi si sono imposti negli ultimi anni come una delle più importanti forme di intrattenimento di massa. Hanno giocato un ruolo di primo piano nel passaggio dall'analogico al digitale e nella conseguente rivoluzione tecnologica, di cui sono causa e conseguenza allo stesso tempo. Impossibile, dunque, non vederli o trascurarli. In particolare per l'arte contemporanea che, soprattutto negli ultimi decenni, si è sempre occupata di linguaggi e culture popolari. Basti pensare agli anni '60, quando personaggi come Andy Warhol, Roy Lichtestein e Claes Oldenburg attingevano massicciamente ai simboli della nascente cultura consumistica e delle icone popolari. Tuttavia, laddove gli artisti dell'epoca manifestavano per la pop culture una sorta di deferenza, quelli contemporanei hanno nei confronti della cultura di massa e dei suoi prodotti un atteggiamento più complesso, analitico, talvolta critico. In particolare nei confronti dei videogiochi.

In realtà, quasi tutti i 'game artisti' sono profondi conoscitori dell'universo videoludico, ma lo osservano da prospettive differenti. Gran parte di loro vede il videogame come mezzo espressivo prima ancora che come forma di divertimento. Del resto non è un caso che, nelle opere di molti artisti, la giocabilità, la dinamica di gioco o il coinvolgimento emotivo passino in secondo piano rispetto ad altri elementi ritenuti più importanti. Molto spesso, infatti, l'obiettivo è analizzare, decostruire il gioco, metterlo a nudo per mostrare ciò che si nasconde sotto la sua superficie. In alcuni casi questo processo coincide con una critica alle software house e al sistema capitalistico in generale. Altre volte, invece, la pratica dei game artisti è meno militante e prende la forma di una riflessione sulle potenzialità didattiche o conoscitive del gioco, sulla possibilità di utilizzarlo come un nuovo linguaggio universale.

Se questi sono alcuni degli atteggiamenti generali e delle motivazioni che gui-

Case study 1

Average Shoveler

Vincitore della commissione Rhizome 2004, 'Average Shoveler' (www.zanni.org/rhizome/) di Carlo Zanni è un videogioco online. Presenta una struttura narrativa molto scarna. Il giocatore veste i panni di un uomo qualunque che vive a New York e ama indossare vestiti firmati (i suoi capi fanno parte della collezione IndigoPeople). Dal momento che nevica copiosamente, il suo obiettivo consiste nello spalare via la neve davanti casa per non venirne sepolto. Ma la lotta è impari, e lentamente il piccolo uomo finisce per venire sepolto. Il gioco non consente di vincere, il destino del protagonista è segnato. Prima o poi cederà, stanco, esausto e avvilito di fronte a qualcosa più grande di lui.

Fin qui nulla di nuovo. Si tratta del solito videogioco modificato, ipersemplificato, che scardina alcuni fondamenti videoludici. In realtà il videogioco di Zanni è qualcosa di più di un ludus manomesso. È una metafora dell'esistenza. Cliccando sui fiocchi di neve che cadono dal cielo si aprono immagini prese in tempo reale dal sito della CNN. Ogni fiocco corrisponde infatti ad una notizia della rete giornalistica americana. Questo significa che l'interminabile nevicata non è altro che il bombardamento continuo di notizie, informazioni, dati a cui siamo sottoposti, e il tentativo di spalarla rappresenta la volontà di mantenere la propria autonomia di giudizio, la propria opinione e identità. E infine, l'impossibilità di uscirne vivi simboleggia la sproporzione della lotta, l'inevitabilità dello scacco. Graficamente il confronto tra la piccolezza dell'uomo e la grandiosità del meccanismo dell'informazione è data dalla contrapposizione tra l'estetica lo-fi dell'avatar e l'alta risoluzione delle immagini che provengono dalla CNN. Per la cronaca, la colonna sonora è stata realizzata dal compositore Harry Gregson-Williams, già noto alla comunità videoludica per le musiche di *MGS2* e *MGS3*.

dano la produzione dei game artisti, dal punto di vista stilistico la loro attività si sviluppa lungo due ramificazioni. Da un lato ci sono artisti che creano ex novo videogiochi originali. Si tratta spesso di giochi piuttosto semplici, artigianali, certamente non competitivi sul mercato. Dall'altro, invece, c'è chi rielabora prodotti commerciali. Sebbene patch, aggiornamenti e modifiche siano all'ordine del giorno per ogni videogiocatore, nell'ambito della game art queste pratiche non agiscono sugli elementi 'decorativi' del gioco. Dalla superficie scendono in profondità, intervenendo sul DNA videoludico per alterarne radicalmente la struttura.

Tra i game artisti amanti del lo-fi non si può prescindere da Cory Arcangel (www.beigerecords.com/cory) che rappresenta una sintesi avvincente delle due suddette posizioni. Cory si è fatto notare nell'ambito dell'arte contemporanea per avere ripreso console e giochi di una precedente età tecnoludica ed esservi intervenuto come un hacker, un artista dada che crea assemblaggi caotici, provocatori e scanzonati. Di lui sono rimasti celebri gli interventi sulla cartuccia Nintendo di *Super Mario Bros*, dal quale ha eliminato tutti gli elementi grafici ad eccezione delle nuvole che lentamente scorrono nel cielo azzurro. Oppure il progetto 'Atari-Noise', che lo ha visto intervenire su una vecchia console Atari per trasformarla in un generatore di disturbi audio-visuali. I lavori di Cory sono quasi sempre caratterizzati dal bisogno di mettere le mani sui 'pezzi' tecnologici per farli propri e umanizzarli, un po' come succedeva negli anni '80 quando i muri della città venivano imbrattati e colorati da giovani ribelli. Per raggiungere questo obiettivo Cory si relaziona ad una tecnologia semplice, meno caotica e più gestibile di quella attuale. Il suo lavoro potrebbe essere paragonato a quello dei micromusicisti, ma rispetto a quest'ultimi l'elemento dominante non è l'individuazione di nuovi usi per vecchi strumenti, bensì la de-

> "In alcuni casi il recupero del passato ha l'obiettivo 'archeologico' di riportare alla luce vecchie forme culturali. In altri, invece, la motivazione è più ideologica"

Lo-fi vs high tech

In molti lavori di game art si avverte uns irresistibile attrazione per un'estetica ed una tecnologia datate, quasi preistoriche. In alcuni casi questo recupero del passato ha l'obiettivo 'archeologico' di riportare alla luce vecchie forme culturali. In altri, invece, la motivazione è più ideologica, e la scelta di un'estetica a bassa fedeltà o lo-fi rispecchia il rifiuto dell'algido e asettico high tech imperante nel settore.

costruzione, artigianale e simbolica di prodotti industriali. In perfetto stile hacker.

Esistono esempi di game art in cui l'atteggiamento ideologico è decisamente preponderante. In questi casi l'uso massiccio di tecnologie datate, ingenue e semplici significa prendere le distanze dagli eccessi 'fotorealistici' dell'attuale industria videoludica. Per tornare ad una sorta di grado zero del videogioco che privilegi il pensiero sull'ipnosi dei sensi. Qui in Italia, per esempio, sta ottenendo un notevole riscontro il collettivo Molleindustria (www.molleindustria.it) che con pochi mezzi, ma molte idee, realizza videogiochi tecnicamente banali, ma allo stesso tempo divertenti e pungenti. A metà strada tra il gioco e la vignetta satirica.

Caratterizzato da una simile linea di pensiero, sebbene meno dissacrante e più didattica, il collettivo americano Global Arcade (www.globalarcade.org) modifica videogiochi storici come Pong e Space Invaders per raccontare gli effetti collaterali di una globalizzazione selvaggia e incontrollata. Il suo ultimo progetto, 'Maria Sisters', è una sorta di riedizione del primo *Mario Bros* che in luogo delle vicende dell'idraulico italiano, racconta quelle di Maria, giovane donna messicana emigrata negli Stati Uniti e finita a lavorare in una fabbrica di chip della Silicon Valley. Qui deve dapprima eliminare tre supervisori evitando le sostanze cancerogene saltellati per l'area di gioco. Quindi, nel secondo livello, deve recuperare la documentazione necessaria a dimostrare la tossicità dell'ambiente in cui lavora, e nel terzo parlare con i suoi colleghi per organizzare una protesta. Ogni livello è preceduto da una pausa sigaretta.

Armati contro la guerra

Sebbene la violenza sia probabilmente l'ingrediente più diffuso nell'universo videoludico, molti videogiochi d'artista tratteggiano mondi ideali, rinnegando il conflitto come unica forma di comportamento possibile o al limite riconoscendola soltanto come estrema ratio. 'Chinatown' dell'americano Brody Condon (www.tmpspace.com) è un perfetto esempio di questo atteggiamento pacifista. Realizzata nel 2002, l'opera utilizza il motore grafico di uno sparatutto multiplayer in prima persona per ricreare il quartiere cinese di Los Angeles. La vera sorpresa, però, arriva nel momento il cui il giocatore si rende conto di non avere alcun controllo sul 'gioco'. L'inquadratura si sposta continuamente e autonomamente da un bot all'altro, mostrando i punti di vista di IA governate da

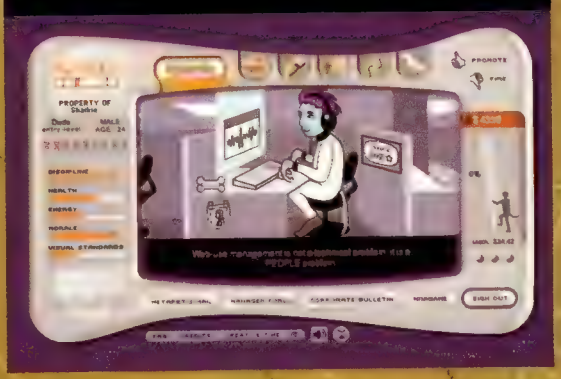
Case study 2

Metapet

Tra i videogiochi che hanno fatto la storia della game art è impossibile non citare 'Metapet' (www.metapet.net) di Natalie Bookchin. Vincitore di diversi premi e riconoscimenti internazionali, 'Metapet' è un gioco di simulazione sullo stile dei *The Sims*, sebbene molto più primitivo da un punto di vista tecnico, grafico e funzionale. A renderlo però interessante e artisticamente significativo è il soggetto. 'Metapet' è infatti ambientato in un ipotetico futuro, dove l'ingegneria genetica ha raggiunto traguardi straordinari e gli organismi geneticamente modificati sono ormai all'ordine del giorno. I metapet non sono infatti altro che esseri umani a cui è stato iniettato il gene dell'ubbidienza, ricavato da una razza di cani molto diligenti. A causa del cincischiamento cromosomico, i metapet dispongono di una coda, ma a rendere inquietante il quadro non è l'aspetto docilmente animaleseo quanto il fine della modifica genetica: i metapet sono stati creati per soddisfare il bisogno delle industrie di avere lavoratori stakanovisti, indefessi, alieni da qualunque tentazione sindacale.

Il giocatore non è un metapet bensì un manager chiamato a ottimizzare le risorse 'umane' dell'impresa, a migliorare la rendita sul lavoro. Se non controllati, infatti, i metapet tendono ad acquisire una sorta di primordiale coscienza sociale e a coltivare altri interessi. Per porvi rimedio rimedio è necessario 'accudire' il metapet, stimolandone la produttività senza dimenticare di concedergli occasioni di svago.

Sebbene molto semplice e concettualmente assimilabile ai tamagotchi, 'Metapet' si distingue per la capacità di condurre in uno scenario irreale ma allo stesso tempo possibile, dominato dall'ingegneria genetica, dal copyright sul DNA, dall'uso commerciale delle scoperte scientifiche.



pulsioni squisitamente 'turistiche'. Piuttosto che un gioco di guerra, 'Chinatown' si rivela essere una sorta di indagine giornalistica sulle condizioni in cui versa il celebre quartiere losangelino. Quello di Condon, infatti, non è un videogioco, ma un documentario, tant'è che potrebbe essere inteso come la dimostrazione che non esiste videogioco senza violenza. Non c'è giocatore senza un nemico da uccidere. Se si bandisce la violenza il prezzo da pagare è la morte del game.

Più ottmista è il pacifismo espresso in 'Quilted Thought Organ' dell'artista australiano Julian Oliver (selectparks.net/qthoth.htm). Si tratta, in questo caso, di una radicale rielaborazione di *Quake II* che sostitusice alla solidità texturemappata dell'ambiente originale l'astrattezza di un fluorescente mondo in wireframe. Non esistono nemici e il contatto dell'utente con gli elementi scenografici genera suoni di diversa natura. In altre parole, 'Quilted Thought Organ' è un tour nella sinestesia pura, un ideale 'spara-tutto in soggettiva' secondo Mizuguchi.

Ancora più raffinata è l'operazione 'Velvet-Strike' promossa da Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre e Brody Condon. Punto di partenza del progetto è il mod multiplayer di *Half-Life*, *Counter-Strike*, nella versione realizzata alla fine del 2001 (più o meno nel periodo in cui Bush dichiarava guerra al terrorismo). L'idea è quella di protestare contro la guerra e la violenza applicando su pareti, soffitti e pavimenti virtuali graffiti pacifisti realizzati personalmente o scaricati dalla rete. Il tutto sfruttando una specifica funzione del titolo Valve che permette a chiunque di vedere detti graffiti pur non avendoli 'intenzionalmente' scaricati sul proprio PC. Inutile dire che l'operazione ha generato dissensi (per usare un eufemismo) in seno alla comunità di *Counter-Strike* (qualche esempio all'indirizzo www.open-sorcery.net/velvet-strike/mailgallery.html).

True Lies

Una delle caratteristiche principali del videogioco è l'incapacità di nascondere la sua natura di simulazione. A ben vedere, tale trasparenza è una delle condizioni che permettono all'interattività di esprimersi. Sarebbe forse possibile zigzagare ad oltre 200 chilometri all'ora per il traffico di *Burnout 3*, percorrere il prossimo buio corridorio di *Doom 3* o confrontarsi con Nightmare in *Soul Calibur 2* se non si fosse assolutamente certi di farlo in un 'innocuo' ambiente virtuale?

'PainStation' (www.painstation.de) è l'ovvia risposta a questa domanda. Creato da Tilman Reiff e Volker Morawe, non è altro che un clone di *Pong*, ma in chiave sadomaso: il giocatore che non riesce a respingere la pallina viene punito con una scossa elettrica portata da un frustino alla mano. Sempre nella stessa direzione si muove 'Tekken III Tourture' di Eddo Stern (www.eddostern.com) che aggiunge alla ferita di 'PainStation' un pizzico di realismo: grazie ad un'apparecchiatura in grado di registrare in temp reale la quantità di energia persa dal proprio avatar, i partecipanti vengono flagellati con scosse elettriche dal voltaggio proporzionale al danno subito.

Ma non è sempre la realtà a venire soffiata dentro la finzione. A volte è il processo contrario quello che interessa gli artisti. In 'Isometric Screenshots' di John Haddock (whitelead.com/jrh/), drammatici eventi storici come l'assassinio di Martin Luther King oppure scene tratte da film come 'Il Padrino 2' vengono rappresentati attraverso una prospettiva isometrica ed uno stile grafico analoghi a quelli di The Sims. Visti attraverso questo filtro, fiction e realtà diventano indistinguibili, sovrapponibili. Una volta inserito il virus della finzione all'interno del codice di rappresentazione non c'è nulla che differenzi la scena di un omicidio estrapolata da un film da quella di un omicidio reale. In realtà, le opere di Haddock non puntano solo l'indice sulla visione distorta favorita dai linguaggi popolari. Il suo lavoro intende colpire più specificatamente il modello di vita americano passando per il videogioco che meglio lo rappresenterebbe. Molti interpreti hanno individuato nel modello esistenziale promosso da *The Sims* il sistema di valori della borghesia americana, un sistema che Haddock critica per metafora, mostrando la sua inadeguatezza nel restituire la complessità delle cose.

"Molti videogiochi d'artista tratteggiano mondi ideali, rinnegando il conflitto come unica forma di comportamento possibile o riconoscendola come estrema ratio"

Il rapporto tra finzione e realtà è anche oggetto dei lavori dell'italiano Mauro Ceolin (www.rgbproject.com). Nel suo caso, però, il videogioco non rischia di confondersi con i fatti reali. Egli rielabora giochi arcaici, con motori grafici datati, per renderli ancora più astratti e simbolici, per esempio sostituendo gli elementi figurativi originali con loghi, marchi e altri elementi appartenenti al linguaggio commerciale. Così rivisitati, i suoi giochi perdono progressivamente verosimiglianza divenendo strutture linguistiche utili a descrivere la realtà contemporanea.

Intervista a Mauro Ceolin

È uno degli artisti italiani più promettenti. Si occupa di cultura popolare e nuove forme di intrattenimento. Da anni conduce un'attenta ricerca sul significato culturale del videogioco che lo ha portato recentemente ad individuare nelle scenografie dei giochi le nuove forme di paesaggio contemporaneo.

Quando è nata l'idea di utilizzare il videogioco come mezzo creativo?
È nata per gioco, volevo fare qualcosa con i brand internazionali più famosi. Il gioco è stato sempre un momento importante in qualsiasi società, e le attuali esperienze videoludiche rappresentano un'importante riflessione sulla società contemporanea. I game designer di oggi sono paragonabili agli artisti del 1400, cultori delle arti, inventori e conoscitori delle tecnologie del proprio tempo. Per queste ragioni credo profondamente nelle potenzialità del linguaggio videoludico e dunque spesso lo assumo come espressione estetica.

Nel suo lavoro i videogiochi emergono non solo come forme di intrattenimento ma come vere e proprie forme linguistiche...
Ho pensato di utilizzare il videogame come una sorta di rappresentazione pittorica animata e interattiva, tant'è che li chiamo 'Paintgame', e con essi cerco di descrivere ciò che succede nel mondo. Ad esempio, con 'RGBtetris', sostituendo i mattoncini con i loghi più conosciuti, mostro i giochi, le fusioni tra i vari brand commerciali. In GoogleBattle, invece, il giocatore rappresenta il famoso motore di ricerca impegnato a difendersi dalle altre company del settore.

Generalmente utilizza giochi in stile 8bit. Che cosa la lega a questa estetica? Semplice nostalgia o crede che siano più adatti per trasmettere il suo pensiero?
La struttura di tali videogiochi mi è sembrata perfettamente adatta alla mia idea di Paintgame. In realtà penso che oggi le tecnologie 'informatiche' siano ormai completamente metabolizzate dagli utenti. Realizzare un'opera d'arte con il computer o programmare un videogioco non ha valore artistico in sé. Sono i contenuti a contare.

Il videogioco commerciale, come il film o il romanzo, può essere considerato una forma d'arte così com'è o va necessariamente 'rielaborato'?
Personalmente ritengo che sia più intrigante *GTA* o *The Sims* di molte forme d'arte contemporanea. Mi si perdoni l'aspetto intimista di questa affermazione, ma quando ascolto la colonna sonora di Ico noto un portato emotivo pari alle migliori composizioni sinfoniche.

Nel suo ultimo ciclo di opere, SOLIDlandscape, vengono rappresentati i paesaggi che fanno da sfondo ai videogiochi. Paesaggi che lei ha dipinto come se fossero luoghi reali. Qual'è lo scopo di questo tipo di lavoro?
Gli orizzonti che appaiono all'interno dei videogiochi sono parte di un panorama che intendo rappresentare. Il mio obiettivo è erigere a valore estetico ciò che comunemente viene licenziato come semplice scenografia per un mercato di 'smanettoni'. Chissà cosa avrebbe scelto Canaletto tra una veduta di *Project Gotham Racing* e una vista bucolica in *Zelda*. 'SOLIDlandscapes' registra le peculiari fisionomie del paesaggio poligonale che talvolta presenta caratteristiche simili a quelle del reale. È una riflessione su che cos'è oggi il paesaggio. I paesaggi virtuali che possiamo accendere rientrano nel nostro immaginario di 'esseri digitali' e le loro scenografie sono così familiari e vissute da potersi annoverare nel concetto di paesaggio attuale.

Intervista a Jon Haddock

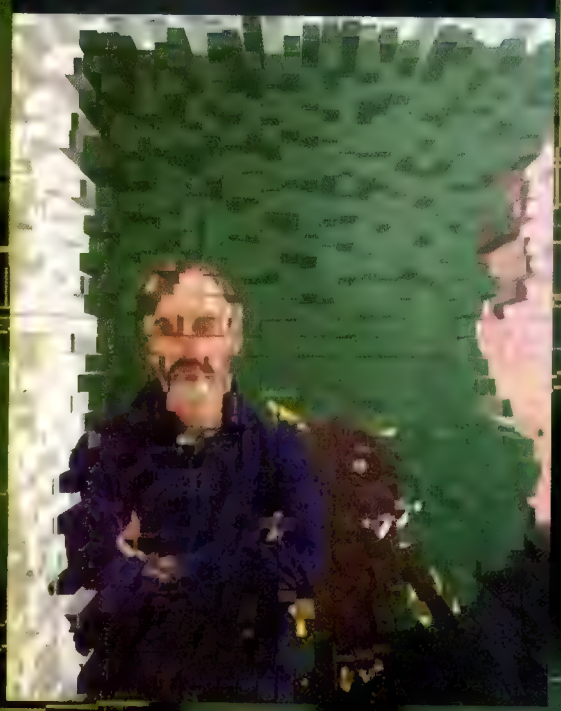
Apprezzato artista americano, Jon Haddock ha raggiunto la notorietà internazionale grazie alla celebre serie 'Isometric Screenshot', nella quale si è servito del linguaggio visivo di The Sims per descrivere drammatici fatti di cronaca. Da anni conduce una rigorosa ricerca sul rapporto tra new media e percezione della realtà.

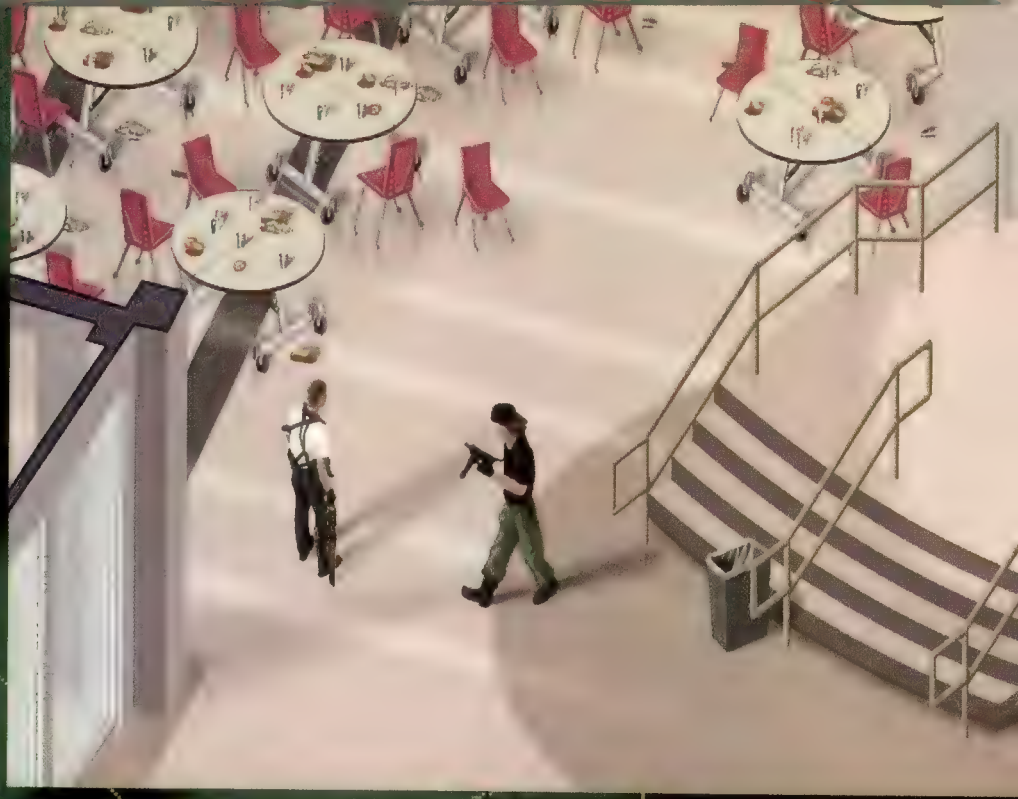
Nella serie 'Isometric Screenshots' ha utilizzato la grammatica visiva di *The Sims* per rappresentare sia fatti di cronaca che situazioni immaginarie. Tuttavia, riscritti in questo modo realtà e fiction diventano praticamente indistinguibili. È d'accordo con l'affermazione di McLuhan secondo cui il mezzo modifica il messaggio?
Sì, sono d'accordo e questo non succede solo con *The Sims* ma con tutti i media. In generale tutti i new media tendono a rappresentare realtà e finzione in maniera molto simile e dunque a renderle interscambiabili. Nel caso di 'Isometric Screenshots' è la nostra scarsa familiarità con i games a creare il cortocircuito.

In molti suoi lavori mescola cronaca e linguaggi popolari. Per esempio quello di *The Sims*. Tuttavia quest'ultimo non è soltanto un videogioco, bensì un simulatore di realtà basato sui valori della borghesia capitalistica americana. È presente una forma di critica sociale nel tuo lavoro?
Per molti anni ho sognato il gioco perfetto in grado di ricreare adeguatamente la vita reale. Quando ho saputo di *The Sims* per un attimo ho creduto che tale sogno avrebbe potuto realizzarsi. Poi invece mi sono accorto che si trattava semplicemente di una simulazione del sistema consumistico. È da questa delusione che è nata la serie 'Isometric Screenshot'.

Anche altri artisti hanno lavorato sui linguaggi popolari. Per esempio Andy Warhol, Roy Lichtenstein e Claes Oldembourg. Che cosa la avvicina al loro lavoro?
Ho amato Lichtenstein e Oldembourg. Meno Warhol. Tuttavia, crescendo mi sono reso conto che il lavoro di quest'ultimo è stato molto importante per la mia formazione. Warhol ha affrontato quasi tutte le tematiche che oggi maggiormente mi interessano.

Tempo fa ha dichiarato che "anche il sangue, ad un certa distanza, può sembrare esaltante". In effetti cartoni, fumetti e videogiochi devono il loro successo ad una rappresentazione eccitante della violenza. Ma non crede che sia così anche per altri media?
Sì, è proprio così. La differenza sta nel fatto che cartoon e videogiochi sono considerate forme di intrattenimento e dunque i loro effetti appaiono più benigni. Per quanto riguarda gli altri media le cose invece sono tremendamente più complicate.





Aprire la Scatola nera

Ogni videogame è basato su un'infinità di regole grafiche, visive, testuali e comportamentali. Ed è proprio grazie a questa sua struttura complessa che è divenuto uno dei soggetti preferiti da tutti gli artisti appassionati di decostruzionismo, post-strutturalismo e scomposizione. Uno dei metodi più utilizzati per scardinare la macchina videoludica consiste nell'alterare uno o più elementi del gioco per osservare i nuovi equilibri che si vengono a creare.

In uno dei suoi primi interventi sul simulatore di volo 'RE:FCK the Gravity Code', lo spagnolo Joan Leandre (www.retroyou.org) ha manomesso il sistema di gravità dei corpi, che invece di seguire un comportamento prevedibile, rimbalzavano da una parte all'altra dello schermo in modo apparentemente casuale. Come è facile prevedere, la presenza di un algoritmo di casualità ne rendeva praticamente impossibile la fruizione. L'operazione di Leandre è esemplare in quanto mostra come, alterando il principio di causa ed effetto all'interno del mondo simulato, venga meno la stessa possibilità di giocare. In effetti basta pensarci un attimo per rendere conto che uno dei presupposti di ogni game è la possibilità del giocatore di decifrare a poco a poco le leggi del suo funzionamento. Anche se molti passaggi richiedono più tentativi, non è concepibile un gioco fondato sul principio di casualità, sulla mancanza di consequenzialità tra un evento e l'altro. Per quanto complessa, la macchina ludica deve configurarsi come un cosmo governato da un sistema di regole stabili, coerenti, durature e soprattutto comprensibili.

Sempre sulla scomposizione lavora il duo inglese Tom Corby e Gavin Baily (www.reconnoitre.net) che però non si limita a disattivare un anello della catena, ma procede alla decostruzione totale. Il loro progetto 'gameboy_ultraF_uk' è un emulatore di Game Boy alquanto 'distruttivo'. A differenza di prodotti analoghi garanti della conservazione del software, quello di Corby e Baily produce un degenerazione progressiva della grafica, che a poco a poco crolla su se stessa portando ad un marasma indecifrabile di pixel e stringhe di codice. L'opera del duo inglese mostra attraverso una sorta di rewind negativo i vari strati, livelli e significati che compongono un videogame. Prima viene meno la parte interattiva del gioco (che non risponde più ai comandi), poi la grafica che tratteggia il mondo simulato, poi la distinzione tra le varie parti di gioco (interfaccia e scenografia). Infine, l'emersione del codice ricorda che non esiste più nulla, se non una serie di istruzioni.

Un altro adoratore della decostruzione è l'instancabile Brody Condon. Il suo 'Adam Killer' del 2001 è un capolavoro post-strutturalista. Basato sul motore di *Half-Life*, vede il giocatore percorrere ambienti popolati da infinite copie del medesimo personaggio ferme sul posto. Sfruttando un errore nel programma di editing, ogni uccisione dà origine ad un effetto scia

spersistente che finisce per trasformare lo schermo in una caotica sovrapposizione di sangue e cadaveri. Dal punto di vista teorico 'Adam Killer' è un gioco perfettamente funzionante che tuttavia comincia a degenerare non appena si comincia la partita. È un oggetto contradditorio, un videogioco impossibile.

Conclusioni

I molteplici modi in cui gli artisti hanno riflettuto e riflettono sul videogioco sono ovviamente la conseguenza della complessità intrinseca dell'universo videoludico. Come un film o un romanzo, anche il videogioco è passibile di varie interpretazioni. Può essere osservato da molteplici punti di vista e in un certo senso ogni volta offre nuovi lati, dettagli ancora inesplorati.

Al di là di quelle più provocatorie e autoreferenziali, molte opere di game art vanno intese come un'indagine sulle strutture, sulle implicazioni e sui meccanismi che definiscono il videogioco e la relazione tra quest'ultimo e l'utente. L'intenzione per molti artisti è proprio quella di mettere in luce le costanti, i processi, le condizioni alla base del videogiocare. In questo senso si tratta di un tipo di riflessione molto vicina agli studi accademici sul videogioco, sebbene al posto del ragionamento e della dimostrazione il linguaggio utilizzato fa capo alla metafora o al paradosso.

Un problema più scottante riguarda invece la possibile utilità di tali riflessioni. In altre parole, che senso ha la game art? Attualmente, le relazioni con l'industria videoludica sono scarse, se non addirittura inesistenti, il che aggrava la marginalità del fenomeno nel dibattito sui videogiochi. Eppure il medium si sta chiaramente trasformando in uno strumento multidisciplinare non più soltanto finalizzato al divertimento. Tanto negli Stati Uniti quanto in Europa e in Giappone stanno nascendo società che realizzano videogiochi su commissione finalizzati a creare consenso, a pubblicizzare prodotti, a sostenere campagne elettorali. E tutto questo avviene spesso senza una chiara conoscenza delle potenzialità, delle implicazioni e delle strutture di pensiero videoludiche. Tematiche, queste, sulle quali la game art avrebbe molte cose da dire.

"Il videogioco è passibile di varie interpretazioni. Può essere osservato da molteplici punti di vista e ogni volta offre nuovi lati, dettagli ancora inesplorati"

Intervista a Christiane Paul

Fra le massime esperte mondiali di New Media, Christiane Paul si occupa di nuove tecnologie e di come queste modificano la cultura popolare. Da alcuni anni è curatrice della sezione New Media al Whitney Museum di New York.

Arte contemporanea e videogiochi sembrano due mondi separati eppure condividono molte caratteristiche. Che cosa può dire a questo riguardo?

Da un primo punto di vista la connessione tra videogiochi e arte consiste nel fatto che entrambi creano mondi visivi alternativi a quello reale. In realtà i punti di contatto sono molti di più. Non dobbiamo dimenticarci infatti che i videogiochi sono stati determinanti nello sviluppo delle tecnologie digitali. Pensi per esempio alla realizzazione di mondi in 3D, all'individuazione di nuovi paradigmi narrativi, alla realizzazione di piattaforme multiplayer. Tutte tematiche variamente affrontate anche dall'arte digitale di questi ultimi anni.

Recentemente i videogiochi hanno ottenuto una sorta di riconoscimento ufficiale influenzando il cinema, la letteratura e l'arte contemporanea. Come si spiega questo straordinario successo?

Credo che il successo dei videogiochi dipenda in gran parte dalla loro capacità di offrire al giocatore la possibilità di agire, immergersi e creare una realtà virtuale, sulla quale può esercitare un controllo pressochè totale. Questo rappresenta un fatto unico tra i nuovi mezzi espressivi.

La maggior parte dei game artist lavora su videogiochi commerciali, decostruendoli e modificandoli. Sono pochi, invece, gli artisti che creano videogiochi originali. Ha idea del perchè?

La ragione è legata ai tempi e ai mezzi di produzione di un videogioco. Creare un motore grafico, impostare i personaggi, definire le regole dell'interazione richiede grandi risorse e uno staff di decine o centinaia di persone. Di conseguenza risulta molto più semplice per un artista operare su videogiochi già ultimati. Questo però non significa che un approccio sia migliore dell'altro. Il valore dell'arte non è dato dal tempo impiegato per realizzarla.

Molta game art mescola finzione e realtà. Per esempio le opere di Jon Haddock oppure alcuni lavori di Brody Condon. Qual'è il senso di questo atteggiamento?

Un elemento condiviso da tutti questi lavori è il richiamarsi ad un tipo di esperienza decisamente contemporanea, cioè il fatto che oggi noi viviamo il mondo in un modo sempre più mediato. Per esempio attraverso la televisione, i new media, il cellulare. Pensi alle simulazioni militari nelle quali i combattimenti, gli attacchi, le invasioni vengono simulate attraverso l'immaginario e il linguaggio dei videogiochi. Questo significa che a poco a poco è la mediazione a divenire la vera realtà. Non mi stupisce dunque che parecchi artisti giochino sul sottile confine tra realtà e finzione.

I videogiochi vanno necessariamente modificati, alterati nella loro funzione, per poter essere definiti forme d'arte?

Io credo che potenzialmente possano essere arte di per sé. *The Sims* è senza dubbio un vero e proprio capolavoro dell'ingegno umano. Sfortunatamente le pressioni del mercato spesso favoriscano la produzione di giochi stereotipati dove sono soltanto le sparatorie e gli effetti speciali a farla da padrone.

PlayStation 2

I MIGLIORI PRENDONO L'ORO, I MITI MERITANO IL PLATINO.

TORNANO I CLASSICI PLAYSTATION 2 IN VERSIONE PLATINUM. NUOVI PACK, STESSE EMOZIONI.

fun

"PS" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni in citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationpoland.it. MotoGP3 © 1998 2000 2001 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Licensed by Dorna. MotoGP is the trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog. WRC 3: The Official Game of the FIA World Rally Championship and translations thereof © 2003 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. An official product of the FIA World Rally Championship licensed by International Sportsworld Communications Limited. "Formula One", "Formula 1", "F1" and "FIA" Formula One World Championship", Together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. Game © 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Studios Liverpool. An official product of the FIA Formula One World Championship. TRIANKTYLAJA. Formula One, "Formula 1", "F1" "Sconto del valore IVA esclusa: 11,88 centesimi - Sconto e doppio: 18,30 €/15 centesimi.

Come si valutano i videogiochi

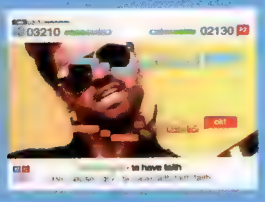
Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati su **Videogiochi**

Mawaru Made in Wario
Wario Ware con un sensore di movimento? Aspettatevi occhiatacce sdegnate mentre vi agiterete giocandoci in treno, tram o semplicemente nel salotto di casa vostra

ESPN NBA 2K5
La distribuzione dei titoli Visual Concepts in Europa funziona a singhiozzo, ma è l'unica scusa plausibile per non mettere le mani su un titolo dalla realizzazione egregia

SingStar Party
Ok, è sostanzialmente identico al predecessore (e come tale non meritevole di recensione), ma chi può resistere a una bella sessione di canto a fine giornata?



International Superstar Soccer 64
Mentre nei forum ci si scanna sulla possibile involuzione della serie calcistica di KCET, **Videogiochi**, in preda a una crisi di nostalgia, ripesca il classico di KCEO

Un salto nel futuro

I giochi per PC vivono [illegible]

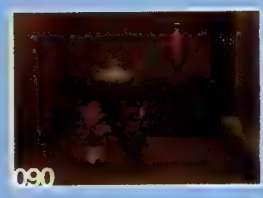
Tirate fuori la calcolatrice e fate quattro conti. Dimenticate per un secondo i 6 Euro che avete sborsato per questo numero di **Videogiochi** e provate a pensare cosa potrebbe costarvi questo Natale videoludico: fra un *Halo 2* e un *San Andreas*, fra un *OutRun 2* e un *Rome: Total War* il vero salasso non riguarderà l'acquisto di regali per parenti e amici, ma quello del proprio pane digitale. Tranquilli, non vi aspetta la solita lamentela sul fatto che quest'industria non abbia ancora capito un'acca su come dilazionare l'uscita dei titoli e su come anche quest'anno si stia assistendo al solito ingolfamento di giochi a ottobre e novembre: è tutto vero, badate, ma stavolta si vuol porre l'accento sullo straordinario momento di forma del videogioco per PC.

Certo, *Doom 3* non ha soddisfatto tutti, ma ha indubbiamente rappresentato un paradigma nel campo degli FPS, e con l'arrivo di titoli eccezionali come *Half-Life 2* e *Rome: Total War* si può tranquillamente affermare che il gioco PC sta entrando in una nuova era. I due titoli recensiti alle pagine 086 e 092 rappresentano la vittoria dell'estetica, della comunicazione e dell'atmosfera sulla semplice forza bruta: sono titoli adulti, non perché costruiti su splatteramenti o ragazze in perizoma, ma perché identificano la maturazione di questo medium.
E questo perché gli sviluppatori hanno tratto insegnamento dal lavoro di chi li ha preceduti: hanno studiato le peculiarità e i difetti dei generi che hanno scelto di perseguire e li hanno utilizzati come fondamenta per ergere due monumenti colossali. Due monumenti al videogioco.

Il periodo a cui si è arrivati nel ciclo vitale delle console rappresenta per certi versi un punto di stasi. La curva di apprendimento delle console attuali si sta livellando, con gli sviluppatori che scoprono nuove soluzioni per ottimizzare l'utilizzo dell'hardware, ma senza proporre rivoluzioni. E le voci sulle piattaforme della prossima generazione si susseguono già a ritmo sfrenato. Siamo in un limbo: metà industria sostiene che il progresso sarà guidato dalla tecnologia, l'altra metà che è ora che il gameplay prenda il sopravvento. Nessuno però sa cosa potrà succedere nei prossimi anni. Nessuno tranne Creative Assembly. Nessuno tranne Valve. Nessuno tranne i giocatori PC.

La verità è che succederà di tutto. *Half-Life 2* e *Rome* suggeriscono un futuro in cui tutto sarà possibile. Ma impongono anche nuove regole, e la principale è che i giochi potranno essere di diversa ampiezza, ma ogni sezione dovrà essere studiata alla perfezione: sia che si tratti di narrazione o creazione dei personaggi, accuratezza storica o profondità strategica, gameplay aperto o story driven, routine fisiche realistiche o audio immersivo, i giochi dovranno essere 'perfetti'. La classica scusa 'tanto è un solo gioco' non funziona più. Lo insegnano *Rome* e *Half-Life 2*.

Quindi, se siete dei giocatori PC, non preoccupatevi troppo dei 6 Euro (e pensate che anche **Videogiochi** deve mangiare il panettone): preoccupatevi invece di quello che leggerete nelle prossime pagine...



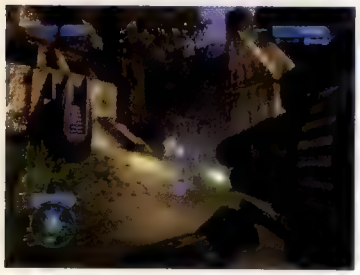
p082
p084
p086
p088
p090
p092
p094
p096
p098
p100
p101
p102
p103
p104
p105
p106
p107
p108
p109
p110
p111
p112
p113
p114
p115
p116
p117
p118
p119
p120
p121
p122
p124
p125
p126
p127
p128
p129
p130
p131

4:3
16:9
50/60Hz

Stereo
Dolby Digital 5.1

Split-screen	4
LAN	16
Online	16

Contenuti scaricabili



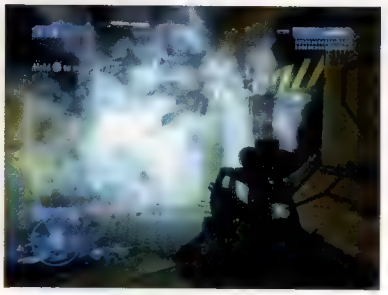
Il lanciarazzi impiega un sistema di aggancio dei bersagli motorizzati rendendosi pertanto più efficace nell'abbattimento di mezzi in movimento

Halo 2

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Bungie**

Peter Moore può finalmente cancellare il tatuaggio. Tutto è andato secondo i piani per Microsoft. *Halo 2* è fuori. E lo è anche l'utenza Xbox. Fuori dal mondo reale e dentro quello allestito da Bungie negli ultimi tre anni, ovviamente. È stata un'attesa lunga e spossante, fatta di teaser e promesse di eccellenza, con poco più di una dimostrazione della modalità multiplayer all'E3 2004 e qualche foto a tenere desta l'attenzione dei fedeli. Ma è stata soprattutto la consapevolezza che *Halo 2* non avrebbe potuto deludere, esattamente come non potrebbero mai deludere il prossimo *Zelda* o il prossimo *Mario* o il prossimo *Gran Turismo* o il prossimo *GTA*, a tenere i cuori in fibrillazione. Nella latitanza di informazioni concrete, quella che ha preceduto la commercializzazione di *Halo 2* è stata un'hype mossa da fede pura. Ed è stata ripagata.

In un certo senso, Microsoft e Bungie sono riuscite a riportare indietro le lancette dell'orologio, ricreando le medesime condizioni che hanno visto *Halo* guadagnarsi il titolo di killer application in un regime di ignoranza collettiva pregressa. Laddove al giorno d'oggi il momento della fruizione di un videogioco ha i tratti dell'atto conclusivo di un'esperienza che l'immaginario collettivo ha già iniziato a vivere, nel caso di *Halo 2*, accettare l'invito a premere il tasto Start equivale davvero ad 'iniziare'.



Durante le partite in multiplayer online, le voci dei partecipanti provengono dalle casse del televisore (o dell'impianto HT), variando in intensità in funzione della distanza. L'azione sul tasto bianco del controller permette di comunicare con il proprio team su un canale privato

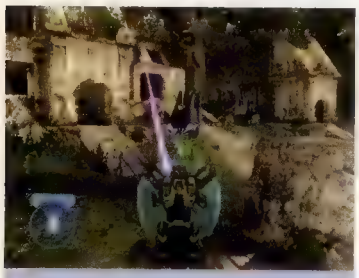
"Nella latitanza di informazioni, quella che ha preceduto la commercializzazione di *Halo 2* è stata un'hype mossa da fede pura. Ed è stata ripagata"

Per questo motivo, la recensione che avete davanti agli occhi non potrà indugiare nella descrizione di tutte le ragioni per cui *Halo 2* ha guadagnato il voto che trovate in calce alla medesima. Il che è ironico e al tempo stesso problematico dal momento che l'ultima opera di Bungie nasce e muore sui momenti che la scandiscono. Ma si più discorrere di altro.

Si può parlare dell'inizio, con un Master Chief festeggiato per i successi conseguiti nella sua precedente missione rigettato nuovamente nella mischia con la naturalezza e l'eleganza che solo la narrazione a mezzo interazione garantisce. Sebbene non manchino sequenze di intermezzo (generalmente più lunghe di quelle che separavano i momenti di *Halo*), *Halo 2* è un libro che si sfoglia premendo sul grilletto. Più in generale, quindici capitoli significano un'esperienza sensibilmente più lunga, a patto che si abbia l'accortezza di scartare il livello di difficoltà preimpostato (ad uso e consumo di chi non ha mai avuto un controller fra le mani) e selezionare la successiva opzione eroica.

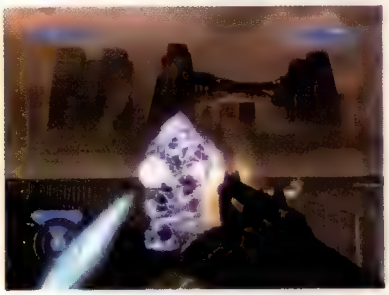
Si può parlare del lavoro di squadra. Come nell'avventura di esordio, il giocatore è la testa di ponte di un piccolo plotone. È lui l'elemento determinante, ma non è solo. L'occorrenza delle fasi condotte in compagnia di alleati è più frequente che in passato, il che aiuta ad apprezzare l'eccellente intelligenza artificiale che ne muove le operazioni. Giammai vittima della trappola del babysitting, il giocatore gestisce i suoi compagni indirettamente, attraverso le sue azioni, confortato dal loro sostegno in fase di attacco e rassicurato dalla loro reticenza a farsi sterminare. Ma non solo. Una nuova variabile tattica arricchisce il legame. Il giocatore può porsi dinnanzi ad un suo commilitone e sostituire la propria arma con la sua. In qualsiasi instante, a patto che non si faccia i furbi: i soldati non amano ricevere armi scariche. In questo modo è possibile assegnare ruoli specifici alle unità che compongono il proprio seguito, affidando un fucile di precisione alle braccia di uno (che provvederà a stazionare nelle retrovie) o un mitragliatore a quelle di un altro (che pertanto aiuterà nella mischia). Analoga libertà decisionale interessa l'impiego dei veicoli come il Warthog. Il giocatore non è più l'unico patentato del mondo di *Halo 2*, pertanto può accomodarsi sul sedile passeggero o ai comandi dell'armamentario di bordo lasciando all'IA l'incarico di guidare. Ed è sorprendente constatare la capacità di quest'ultima nel tenersi a debita distanza dal nemico, nell'eseguire corrette manovre di aggiramento e nel procedere lungo il livello senza guida esplicita da parte del giocatore. L'IA è talmente efficace e credibile da non sembrare solo umana, ma sovrumana. Dal momento che non è dato modo di comunicare con lei, vederla agire in accordo con il proprio volere solleva il sospetto che sia in grado di leggere nel pensiero.
E infine, nel caso in cui si abbandonasse il volante di un Warthog per procedere a piedi o salire a bordo di altro mezzo di trasporto, uno dei compagni eventualmente lasciati sul mezzo provvederà ad assumerne il comando per procedere autonomamente.

Si può parlare delle armi e del loro perfetto bilanciamento. Come in passato, non è possibile trasportare un'intera armeria, ma solo attingere di volta in volta agli strumenti d'offesa rilasciati nell'area di gioco dai nemici (o dai compagni) abbattuti. Al di là del piacevole realismo insito in questa soluzione, la scelta operata da Bungie trasforma lo scenario di guerra in terreno di coltura per opzioni tattiche, costringendo altresì a modificare la propria strategia in funzione delle armi disponibili. L'inedita facoltà di impugnare due armi contemporaneamente, anche di diversa natura purché entrambe brandibili con un solo braccio (scordatevi di poter andare in giro con un lanciarazzi



Xbox Live killer app

Prevedibilmente, la modalità online di *Halo 2* è impressionate per quantità di tipologie di gioco (e relative varianti), mappe (diverse per dimensioni oltre che per architettura) e mezzi disponibili (di terra e di aria), per il tremendo grado di autonomia concessa nell'alterazione delle regole (con l'host fondamentalmente in grado di allestire esperienze di gioco caratterizzate tanto dal ritmo forsennato del più ignorante dei deathmatch quanto da quello più pacato degli sparatutto militari realistici), ma soprattutto per l'organizzazione generale del servizio. Il Party system permette di ricreare l'esperienza della LAN, online (possibilità di variare mappa e modalità di gioco senza dover rigenerare la partita) e in caso di abbandono dell'host, i suoi 'poteri' vengono automaticamente trasferiti all'utente con la migliore connessione senza interrompere la partita.



La possibilità di impiegare due armi co ra-
neamente stende un ulteriore livello di gia sui
combattimenti. L'uso delle granate è o ente
inibito in questo caso, ma non penaliz.

per spalla o con due occhi infilati in altrettanti mirini telescopici), amplifica sensibilmente il respiro tattico. Non si tratta solo di raddoppiare il volume di fuoco, ma anche di allestire un ritmo di sparo continuo alternando l'impiego delle due armi (mentre spari con una, ricarichi l'altra) e soprattutto di coniugare le specificità funzionali dei vari strumenti offensivi, ad esempio usando un'arma al plasma per abbattere rapidamente lo scudo energetico di un Elite per poi scatenare il mitragliatore sulla carne.

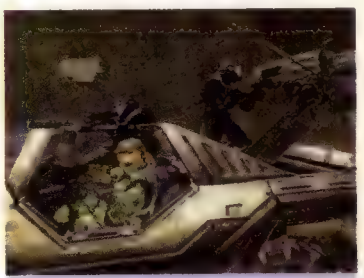
Si può parlare dell'intelligenza dei nemici, variabile a seconda della razza o delle condizioni in cui versano. I cecchini tendono a fuggire in preda al panico se avvicinati, mentre le unità più combattive denunciano una perfetta comprensione delle opportunità concesse loro dallo scenario nascondendosi o coprendo l'area da zona sicura. Alcune sono in grado di issarsi al di sopra di strutture di modesta altezza, pertanto se il nemico è nascosto dietro un cassonetto non è detto che facendo il giro ve lo troviate di fronte. È più probabile che sia già dietro di voi.

Si può parlare del design dei livelli. Sebbene esista una certa ripetitività in alcuni dei più avanzati, si tratta di una ripetitività più nello stile architettonico che nell'architettura in sé, ma è soprattutto ciò che avviene al loro interno a fare la differenza. *Halo 2* miscela perfettamente ambienti dallo sviluppo lineare ad altri più 'dispersivi', questi ultimi quasi assimilabili per filosofia strutturale alle mappe solitamente percorribili in contesti agonistici online. Rapidi e invisibili caricamenti amalgamano i vari livelli in un unico e coerente contesto scenografico, mentre i frequenti checkpoint assicurano la percorrenza di poche orme in caso di morte. Questi ultimi funzionano in maniera 'ibrida' attivandosi sia superando i tradizionali traguardi invisibili che risolvendo positivamente i vari conflitti a fuoco che li precedono. In altre parole, il metodico sterminio delle forze Covenant premia disseminando checkpoint 'circostanziali' mentre correre verso la fine del livello ignorando i nemici (che di fatto non sembrano in grado di inseguire), significa che in caso di morte ci sarà da rifare una gran bella passeggiata. È una soluzione anomala, per certi versi 'liberale', fondata sulla volontà di premiare chi vorrà seguire la via più 'difficile', limitandosi a punire, senza ostacolarlo, chi vorrà intraprendere quella più rapida.

E infine, si può parlare di come *Halo 2* ha termine. Sembra un controsenso in questa recensione anti-spoiler, ma non lo è. È solo una puntualizzazione necessaria per ragioni di critica. La fine di *Halo 2* è probabilmente la più inappagante a cui si possa temere di assistere. Una diga aperta sul terzo capitolo (o, chissà, sulla fornitura di nuovi episodi), ma che è anche un drammatico coito interrotto.

Ora siete pronti a godere dell'ultima opera di Bungie. Giù la visiera, fuori le armi e gettatevi con gioia nell'FPS che avete sempre desiderato di giocare.

Voto: Nove su dieci



Capolavoro grafico?

Dal punto di vista tecnico *Halo 2* segna senz'altro un progresso rispetto al prequel, dimostrando alla pigra comunità di sviluppatori PC quanta potenza sia di fatto distillabile da un 'misero' Pentium III a 733MHz con soli 64MB di RAM e una GeForce 3. Gli ambienti sono solidi, imponenti, per certi versi il corrispettivo del castello di *Ico* nel contesto di un FPS, mentre il sistema di puntamento 'assistito' del reticolo di mira rende pressoché ininfluenti gli sporadici cali di frame rate. Di converso, le 'pesanti' sequenze di intermezzo soffrono di un tardivo aggiornamento grafico nei cambi di scena, risultando in infelici seppur fugaci draw-in e pop-up.

scheda tecnica

4:3
16:9
50/60Hz

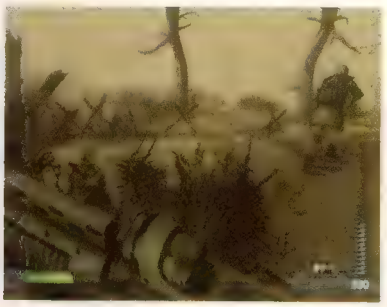
Stereo
Dolby Pro Logic II

Split-screen 2
Online 16

Sebbene il sonoro delle armi e delle deflagrazioni sia eccellente, la ripetitività degli schiamazzi degli Helghast viene subito a noia. Vorrete ucciderli solo per questo

Killzone

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Guerrilla**



Come saprà chi ne ha seguito lo sviluppo con la debita attenzione, *Killzone* è un FPS anomalo. La dinamica dei conflitti a fuoco segue un registro completamente diverso da quello adottato dai comuni sparatutto in prima persona: il tradizionale rapporto fra il tempo trascorso dietro un riparo e quello speso nell'effettiva progressione è completamente ribaltato nel titolo Guerrilla. Laddove negli FPS i conflitti a fuoco si consumano fra salti sovrumani, repentini strafe laterali e headshot esplosi da sotto l'ascella, in *Killzone* la più ardita acrobazia consentita è 'camminare e sparare contemporaneamente.

In effetti, prima ancora che uno sparatutto, *Killzone* è un esercizio di repressione dell'istinto. Gli Helghast vanno abbattuti con calma, lavorati con metodo, aggirati con perizia, snidati con astuzia. Fiondarsi nella mischia col fucile in mano e la bava alla bocca equivale a presentarsi nella curva sud dell'Olimpico con la maglia di Nedved. Non hai via di scampo. Ogni caratteristica del titolo Guerrilla è pensata per scoraggiare operazioni da 'one-man army': l'estrema rapidità di prosciugamento della barra energetica, l'imprecisione del fuoco esploso in movimento, l'impossibilità di saltare, la generale lentezza del moto. Al di là della barricata, il nemico non facilita il compito rintanandosi in ogni pertugio disponibile alla prima goccia di piombo. La deficienza dell'esercito Helghast è nei tempi di reazione, non nell'intelligenza. Il che significa che laddove l'inatteso faccia a faccia si risolva spesso con una fucilata alla schiena altrui, la conversazione dalla distanza può protrarsi per diversi minuti, con i due schieramenti disposti dietro le rispettive barriere impegnati in una sorta di letale nascondino dove la 'tana!' è un proiettile in fronte.

> "Fiondarsi nella mischia col fucile in mano e la bava alla bocca equivale a presentarsi nella curva sud dell'Olimpico con la maglia di Nedved"

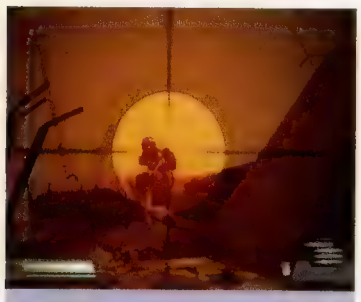
Da un lato è affascinante assistere ai risultati dell'analisi tattica condotta dagli Helghast: cogliete una pattuglia di sorpresa e mentre mitragliate la prima vittima vedrete il resto del gruppo disperdersi, uno a destra, dietro quel barile, l'altro in fondo, al di là di quella roccia, quest'altro più vicino, nei pressi del muretto. Affacciatevi su una stanza gremita di Helghast, sottraetevi al fuoco d'accoglienza tornando da dove siete venuti e quando vi ripresenterete sull'uscio non troverete più nessuno, ognuno ormai rintanato chissà dietro quale colonna, quale scrivania, quale distributore di bevande.

Purtroppo l'algoritmo non è privo di sbavature. Nemici persuasi di essere al riparo malgrado la loro testa sia visibilissima attraverso il materiale scenografico possono assorbire diversi colpi prima di rendersi conto che è tempo di spostarsi. Colti da un improbabile sentimento di disaffezione alla vita, alcuni tendono ad esporsi alla mercè del giocatore mentre altri semplicemente non avvertono la presenza di una minaccia di fianco a loro fintanto che non gli si bussa sulla spalla con una cannonata ravvicinata. La visione periferica, a quanto pare, è stata una delle vittima del processo di ottimizzazione dell'IA.

Discutibilmente, allo scopo di diversificare le situazioni di gioco, l'intelligenza artificiale sembra sia stata sottoposta ad adattamenti circostanziali, con nemici apparentemente più intelligenti in certi frangenti e meno in altri. Giammai ci si aspetterebbe un attacco frontale in massa modello *Lemmings*. Eppure può succedere. Perché? Perché in quel frangente è stabilito che il giocatore venga accolto con particolare entusiasmo. Un cecchino che in teoria dovrebbe evitare di farsi uccidere come hanno dimostrato di saper fare i suoi colleghi insiste ad affacciarsi dal balcone. Perché? Perché in quel punto è stabilito che l'avanzamento passi per l'abbattimento del cecchino. Pertanto il cecchino 'deve lasciarsi uccidere'.

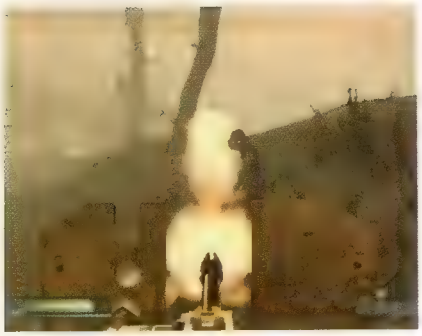
L'operato di Guerrilla è comunque comprensibile, ed è legato ad un difetto endemico del prodotto. In breve, uscire vittoriosi da ogni conflitto a fuoco è una mera questione di tempo. Non c'è domanda di destrezza in *Killzone*. Trovato un riparo adeguato, non resta che ripetere ad libitum la solita procedura: affacciarsi, fuoco, rintanarsi. Affacciarsi, fuoco, rintanarsi. Affacciarsi, fuoco, rintanarsi. Ricaricare. Simili situazioni si presentano anche in altri FPS, persino nel hyper-dinamico *Halo 2*, ma in *Killzone* la maggior parte del tempo si gioca nell'attesa che un paio di occhi rossi faccia capolino da un cespuglio.

C'è pertanto inconsistenza nel comportamento degli Helghast. In parte dovuta alle falle dell'IA, in parte ad infelici scelte di design. In questo regime di arbitraria alterazione delle regole del gioco, la sospensione dell'incredulità viene strattonata di continuo, risultando in una esperienza che nell'arco di minuti oscilla fra la credibilità e la sfacciata ostentazione della sua vera natura. È uno dei problemi che affliggeva *ShellShock*, e sorprende ritrovarlo anche in *Killzone*.



Equilibrismo digitale

Killzone propone una bizzarra interpretazione del mirino telescopico. Se la tradizione vuole che stazioni al centro dello schermo e sia il resto a muoversi, qui avviene l'esatto contrario. L'azione sullo stick analogico comanda lo spostamento del mirino senza ruotare l'inquadratura. Abbandonato lo stick, il mirino ritorna al centro dello schermo. Ma tenere fermo il reticolo sulla fronte del bersaglio è come restare in equilibrio precario su una fune, e premere il grilletto equivale a fare un passo in avanti. Curiosa l'impossibilità di intervenire sul movimento orizzontale del reticolo con il 'vecchio trucco' dello spostamento laterale del corpo: basta toccare lo stick analogico destro per uscire dall'inquadratura. Non è realistico. È semplicemente stupido.



La modalità online offre il tradizionale repertorio di opzioni di svago più qualche intrigante rimescolamento di vecchie dinamiche come Rifornimenti, una sorta di cattura la bandiera dove le bandiere sono più di una. Su connessioni veloci il gioco viaggia ad un buon ritmo anche con 16 partecipanti, ma la ridotta velocità di marcia potrebbe risultare indigesta ad alcuni

Avvicinate un Helghast lateralmente e non sarà raro venire investiti da una raffica esplosa diagonalmente rispetto all'orientamento dell'arma che hanno in pugno. Cosa non si farebbe per rimediare alla loro scarsa destrezza motoria...

Laddove il rimedio adottato dal team olandese non convince, e anzi aggrava una più generale percezione di precarietà dell'intera esperienza, gli animi più sensibili alle questioni di fluidità attraverseranno gli 11 livelli di *Killzone* in uno stato emotivo oscillante fra l'apprensione e il disgusto. Sebbene il motore soddisfi l'esigenza di produrre foto di grande efficacia persuasiva, nel passaggio dalla carta al video l'eccellente lavoro dei grafici olandesi viene spesso compromesso da cali di fluidità ora continui ma moderatamente accettabili, ora rapidi e traumatizzanti. Quando tutto funziona a dovere, *Killzone* regala scenari di guerra di indubbio fascino, strattonati da esplosioni maestose (probabilmente fra le migliori mai viste in un videogioco) e trafitti dai deliziosi sbuffi di polvere e detriti prodotti dall'impatto dei proiettili con terreno, pareti piastrellate e quant'altro. Ma sono proprio quei momenti memorabili che avrebbero dovuto imprimersi nella mente ad imperituro ricordo della fantastica avventura vissuta dalle vittime illustri dell'incerto motore olandese. Veloci mezzi volanti squarciano il cielo con un fischio lasciandosi dietro una scia di fumo. Ed è solo questo ciò che il giocatore spesso sente e vede. Un fischio e una scia di fumo. L'improvviso attacco dal mare condotto a bordo di rapidi motoscafi corazzati così come la sequenza che pone al comando di una postazione antiaerea sorvolata da due dropship hanno corso con la cadenza di uno slideshow risultando nei momenti più bassi di un motore grafico che avrebbe gradito un paio di mesi in più di cure.

Malgrado queste pesanti deficienze, *Killzone* è senz'altro uno sparatutto di grosso calibro, impostato in maniera tale da inaugurare quasi un genere a sé (quello dello sparatutto in prima persona tattico? Chissà), seppur senza l'ambizione necessaria per riuscirci pienamente. Avvincente nei momenti che funzionano e deprimente in quelli che ne esaltano i problemi, il secondo lavoro di Guerrilla ne conferma l'inesperienza manifestata in *ShellShock*, ma al tempo stesso dimostra che c'è del talento in quel di Amsterdam. Non è forse lo sparatutto che l'utenza PS2 avrebbe sperato di ricevere e no, non è l'*Halo* killer. Ma ciò che resta al di là dell'hype e delle promesse, è uno gioco imperfetto ma onesto, per certi versi originale, senz'altro meritevole di un seguito che ne esalti pienamente le potenzialità.

Voto: Sette su dieci

Choose your way

Il comportamento dei propri compagni di squadra rispetta la volontà di Guerrilla di garantire al giocatore tutto il divertimento. Come previsto, non intervengono nelle situazioni ben gestite ed offrono supporto in quelle critiche. Anche loro sono afflitti dalle idiosincrasie dell'IA, offrendo le spalle al nemico o dando talvolta l'impressione di non sapere esattamente cosa fare, ma la loro presenza è di conforto. L'idea di modificare le variabili di gioco a seconda del personaggio prescelto funziona, non tanto in termini di rigiocabilità, quanto di adattamento delle dinamiche alle proprie esigenze. I grilletti facili gradiranno Rico e il suo possente mitragliatore d'ordinanza, mentre gli spiriti più subdoli apprezzeranno l'abbondanza di gole esposte alla lama di Luger.

Half-Life 2

Sistema: **PC** Versione: **Americana** Produttore: **Vivendi Universal** Sviluppatore: **Valve**

Pentium IV 1GHz
256MB RAM
Scheda grafica 128MB
2,5GB su hard disc

Pentium IV 3GHz
512MB RAM
Scheda grafica 256MB
2,5GB su hard disc

I poliziotti non amano perdersi in chiacchere e sfrutteranno ogni occasione per piantare una pallottola nel corpo di Gordon. I metrocop non sono avversari particolarmente ostici, ma in squadra possono creare problemi

Esistono giochi in grado di ridefinire un genere. *Half-Life* è stato uno di questi. Dal momento della sua commercializzazione, gli sparatutto in soggettiva pubblicati in seguito hanno rappresentato semplici diversivi rispetto alle avventure vissute a Black Mesa nel 1998. Le nuove idee non sono mancate, certo, ma tutte applicate in stanche reiterazioni di una formula ormai obsolescente. Il genere non maturava quelle potenzialità che il gioco Valve aveva magistralmente saputo indicare, alimentando una velata amarezza ad ogni occasione sprecata. Niente sembrava in grado di eguagliare la prodigiosa alchimia di *Half-Life*.

Ma la speranza ha ripreso a brillare con rinnovata vitalità la primavera dello scorso anno, quando Valve rivelava al mondo non solo di essere alacremente al lavoro su un erede di *Half-Life*, ma di aver addirittura già intrapreso la fase conclusiva dello sviluppo. Delle due affermazioni, solo la prima ha trovato conferma storica in un anno che, complici ritardi e razzie da parte di hacker, è certamente stato uno dei più difficili per la società di Bellevue. Problemi che se da una parte hanno rallentato lo sviluppo del gioco, dall'altra non sembrano però averne compromesso la qualità. Sì, con *Half-Life 2* Valve fa il bis.

Quelle che per anni sono state solo evanescenti fantasie di mirabolanti combattimenti sullo sfondo di trame epiche, di inseguimenti mozzafiato su veicoli e di complessa interazione ambientale trovano piena espressione nell'ultima fatica di Gabe Newell e del suo

"Il giocatore realizza di far parte di un mondo dove qualsiasi elemento può avere una funzione diversa da quella per cui è stato concepito"

Cane a spasso

Half-Life 2 amalgama sapientemente intelligenza artificiale e sequenze predefinite per dare origine a comportamenti estremamente verosimili. Basti pensare a Dog, il prodigioso robot da combattimento. In principio aiuta il giocatore a familiarizzare con la fisica e l'uso della gravity gun, per poi esibirsi in spettacolari combattimenti contro le truppe Combine. L'animazione è uno degli aspetti superlativi. L'attenzione rivolta anche ai minimi dettagli dei movimenti conferisce a Dog un fascino genuinamente canino, nonostante si presenti fisicamente come un ingombrante gorilla robot.

team, integrandosi in un distillato di magnifico game design. Come il prequel prima di lui, *Half-Life 2* ritrova la strada che il genere sembrava avere smarrito, conducendolo verso nuove ed entusiasmanti prospettive. Il suo merito non va ricercato in un tentativo di diversificazione dalla concorrenza. Semplicemente, la eclissa. Il perfetto incastro tra i singoli elementi di gioco innesca una fertile rete di corrispondenze. Non importa che si tratti dell'improvvisa comparsa di uno strider in un luogo che si considerava sicuro o di trovare il modo per arrivare all'estremità opposta di un ponte. Quel che conta è che tutto si svolge in maniera impeccabile, disegnando un modello di suprema armonia.

Impetuoso e appassionante, *Half-Life 2* travolge il giocatore con la forza dei suoi contenuti senza mai concedersi cali qualitativi. Noia e monotonia sono termini non contemplati nel lessico Valve. Basterebbe la sola premura con cui il giocatore è sollecitato a proseguire a scongiurare queste eventualità. La toccante perdita di un amico o la brutalità delle uccisioni sono tutte esperienze vissute con sorprendente vigore. Ben pochi titoli possono vantare un coinvolgimento emotivo di pari livello. La recitazione, gli atteggiamenti dei personaggi e le emozioni che i loro volti sanno trasmettere a seconda delle circostanze sono tutte infuse di una umanità sconvolgente. Gli NPC affascinano o destano perplessità, ma non lasciano mai indifferenti. La stessa città, topograficamente inappuntabile, turba e meraviglia, presentandosi opprimente e terrificante allo stesso tempo.

Gordon Freeman è parte integrante di questo mondo. E continua a non proferire parola. In nessuna occasione il taciturno protagonista lascia udire il suono della sua voce. L'infrangibile voto al silenzio di Freeman è trattato con sottile raffinatezza da parte di Valve, che lo trasforma occasionalmente in motivo di ilarità da parte dei numerosi interlocutori. Alyx, la protagonista femminile figlia di uno degli scienziati sopravvissuti all'incidente occorso a Black Mesa, si limita a sorridere rassegnata e a scuotere il capo, laddove creature aliene manifestano il loro dissenso borbottando stizzite nel loro incomprensibile idioma.

Nonostante la sua riluttanza allo scambio verbale, Gordon può contare sul sostegno di numerosi alleati nel corso dell'avventura. Con la semplice pressione di un tasto vengono impartiti elementari ordini ai compagni che, dal canto loro, sono capaci di azioni autonome prestando soccorso agli elementi in pericolo o preoccupandosi di trovare posizioni che meglio garantiscano la loro incolumità. In aggiunta, scambiano le armi in loro possesso con quelle reperibili sul campo qualora la sostituzione risulti vantaggiosa. Se non fosse per l'eccessiva propensione a fare di Gordon il centro gravitazionale dei loro spostamenti, potrebbero essere scambiati per individui coscienti dotati di una propria consapevolezza.

Gli strider sono avversari micidiali, praticamente imbattibili senza l'ausilio dei missili. Danno la caccia a Gordon anche dietro un riparo, abbassandosi o addirittura scalando gli edifici se necessario

Tanto splendore è impreziosito da una realizzazione tecnica a dir poco sontuosa. Il Source potrà non vantare routine di illuminazione dinamica valide come quelle apprezzate in *Doom 3*, ma si dimostra perfettamente idoneo alla realistica rappresentazione del vasto universo di *Half-Life 2*. Dai dettagli scenografici (come un mastodontico grattacielo che domina l'orizzonte) ai nemici (e il pensiero vola ai titanici strider che braccano le forze ribelli per le strade), *Half-Life 2* lusinga la vista trasportando in uno stato di inesauribile stupore. Anche negli ampi spazi all'aperto, il motore grafico non mostra alcun segno di incertezza, e se è vero che sporadiche texture risultano un po' slavate, strappare un termosifone da una parete per schiacciare un headcrab mentre tutto il mobilio della stanza va a soqquadro è un inno al divertimento che fa dimenticare simili sviste.

Merito dell'incredibile simulazione fisica consentita dal Source, il sofisticato motore grafico che sorregge *Half-Life 2*. Sin dalle prime battute, il gioco insegna ad interagire con il complesso di leggi comportamentali che governa anche l'oggetto più insignificante. Gesti apparentemente innocui, come raccogliere una lattina, svelano l'eccezionale carica innovatrice di cui *Half-Life 2* è portatore. Il giocatore realizza di far parte di un mondo dove la fisica è ben più di un espediente per una corretta rappresentazione dei nemici abbattuti. Un mondo dove qualsiasi elemento può avere una funzione diversa da quella per cui è stato originariamente concepito. Pesanti mezzi di trasporto possono essere ribaltati per schiacciare i nemici, mentre comuni armadietti adibiti all'archiviazione di documenti possono trasformarsi in pratici arieti per sfondare pareti. Il magnetismo della gravity gun traduce l'abbondante oggettistica presente nell'area di gioco in uno spettro infinito di possibilità, dimostrandosi un formidabile strumento al servizio del proprio estro creativo tanto nel combattimento quanto nel superamento di determinate aree. Tutto in *Half-Life 2* può essere molto più di quello che sembra, ed è solo l'intuito di chi gioca a fare la differenza. Valve ne stuzzica il libero arbitrio ora preparandolo, ora indirizzandolo, ora mettendolo alla prova con un game design meticolosamente ingegnoso e mai scontato. È l'ambiente l'arma più efficace (e gratificante) su cui Gordon può fare affidamento, pertanto è bene guardarsi attorno. E lo stesso dovrebbero fare i suoi nemici per ragioni opposte.

Half-Life 2 è semplicemente la massima espressione dello sparatutto in prima persona. Un capolavoro autentico che sbaraglia per narrazione, intensità, atmosfera e valore tecnologico qualsiasi altro prodotto concorrente attualmente in commercio.

Voto: Nove su dieci

Sotto assedio

Se l'intelligenza artificiale dei compagni di squadra sorprende, l'intraprendenza degli antagonisti di Gordon non è da meno. Le nutrite possibilità di interazione a disposizione del giocatore avrebbero potuto metterlo in una condizione di estremo vantaggio qualora ostacolato da nemici poco reattivi. Prevedibilmente, Valve non delude nemmeno da questo punto di vista. Rintanatevi in un edificio sbarrando la porta, e i vostri inseguitori cercheranno ogni possibile accesso secondario. Qualora in gruppo, non solo sono in grado di coordinare manovre in perfetta sintonia, ma persino di comunicare in codice con i gesti.

4:3
16:9

Stereo
Dolby Pro Logic II

2 (più o meno)

Uscire dal fast food masticando una pizza, mettersi alla guida di un elicottero e volgere verso i grattacieli del centro di Los Santos. Quindi lanciarsi col paracadute per atterrare davanti all'armeria. Attività di routine in *San Andreas*

Grand Theft Auto: San Andreas

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Rockstar Games** Sviluppatore: **Rockstar North**

Sebbene la caratteristica più appariscente di *San Andreas* sia la sua monumentale estensione geografica, per certi versi è anche la meno significativa. Negli ultimi sette mesi avrete senz'altro letto decine fra anteprime ed aggiornamenti sul nuovo progetto del riservato team di Rockstar North, maturando la convinzione che si tratti del capitolo più 'ricco' e più 'grande' del franchise. Il che è assolutamente vero. Eppure *San Andreas* non si limita ad ingigantire una formula vincente, ma vi aggiunge un'infinità di nuove variabili che di fatto ne alterano il risultato.

Le novità più sostanziali orbitano attorno al nuovo protagonista Carl Johnson (CJ). Laddove in *Vice City* il senso di libertà si esprimeva prevalentemente al volante di veicoli di varia natura e nel pendolarismo fra questi, in *San Andreas* si manifesta con altrettanta forza anche nella condizione di semplice pedone. È così naturale che inizialmente è difficile rendersi conto dei benefici che comporta, ma la facoltà di nuotare (tanto in superficie quanto in profondità), di scavalcare ogni ostacolo umanamente sormontabile (dalla semplice staccionata al muro alto due metri) e di procedere in posizione rannicchiata approfondisce sensibilmente le dinamiche esplorative, conferendo di riflesso maggiore solidità e credibilità all'ambiente.

Se ritrovarsi a piedi per le strade di Liberty e Vice City insinuava una sensazione di impotenza e vulnerabilità da dissipare attingendo al traffico locale, in San Andreas non sono rari i momenti in cui ha più senso procedere sulle proprie gambe piuttosto che in macchina. Quest'ultima è certamente il mezzo più veloce per aggirare un gruppo di villette a schiera, ma la facoltà di scavalcare cancelli e recinzioni permette di accorciare il tragitto invadendo le proprietà private. E se un fiume o un'intera baia si dovessero frapporre tra voi e l'obiettivo, nulla vieta di tuffarsi in acqua per procedere a nuoto verso la riva opposta.

CJ si mescola alla vita pedonale con maggior naturalezza di Vercetti, ostentando animazioni più elastiche e flessuose. Il passaggio dalla camminata alla corsa è più graduale, e malgrado ci sia ancora spazio per il miglioramento (soprattutto in termini di inerzia), il moto appiedato risulta generalmente più piacevole dello schizofrenico andirivieni a cui hanno assistito le strade di Vice City.

Il nuovo sistema di gestione della telecamera favorisce una navigazione dell'ambiente più consapevole, affidando alla levetta analogica destra la rotazione dell'inquadratura attorno a CJ. Se non associata a specifiche funzioni legate alla tipologia del mezzo di trasporto impiegato (come lo spostamento del peso in avanti o indietro a cavallo di moto e biciclette), la levetta sinistra svolge una funzione analoga, dando modo di variare l'angolo di ripresa sull'asse verticale. Grazie a questo semplice accorgimento, è possibile rimediare alla scarsa visibilità che in passato affliggeva le percorrenze di tratti non paralleli al piano allungando idealmente il collo al di là del tettuccio, e senza allontanare le dita dai comandi.

E ancora. I conflitti a fuoco sono supportati da un sistema di puntamento più snello, che permette di sparare e al tempo stesso eseguire manovre evasive con la dignità di un genuino sparatutto in terza persona. La possibilità di orientare liberamente il reticolo di mira e di eseguire uccisioni istantanee e silenziose permette alla fantasia di elaborare nuove (e più sadiche) tattiche di sterminio. Il supporto del lock-on si estende anche ai combattimenti a mani nude, agevolando notevolmente l'indirizzamento di calci, pugni e qualsiasi altra mossa offensiva a supporto del corpo a corpo.

Sebbene tutt'altro che innovative se analizzate singolarmente, le registrazioni apportate al sistema di controllo e alle dinamiche di interazione con l'ambiente sortiscono un effetto devastante nel contesto di *GTA* in quanto rafforzano quella libertà di arbitrio tradizionalmente concessa dalla serie. Di fatto, tornare nei panni di Vercetti dopo essersi acclimatati in quelli di CJ equivale a presentarsi in discoteca indossando una camicia di forza.

Il processo evolutivo di CJ fornisce un senso di progressione complementare al superamento delle missioni. E lo fa in maniera elegante e non invasiva. Di fatto rimanda alle dinamiche del MMORPG piuttosto che a quelle dell'RPG tradizionale, dove il miglioramento è innescato dalla pratica piuttosto che amministrato dall'utente attraverso la distribuzione di generici punti esperienza. Col tempo CJ guadagna maggior dimestichezza con i mezzi di trasporto che adopera, una superiore resistenza in apnea, una maggiore precisione con le armi da fuoco e così via.
Parallelamente, il regime alimentare a cui il giocatore lo sottopone (mangiare è necessario per recuperare l'energia eventualmente persa durante una missione completata con successo), unito all'attività fisica svolta tanto per strada quanto nelle apposite palestre (secondo una semplice meccanica alla *Track&Field*), ne modella il corpo, incidendo su forza, resistenza, energia e ovviamente aspetto. Il tutto ha ripercussioni sui rapporti con la popolazione indigena, laddove alti livelli di sex appeal stimolano commenti lusinghieri da parte del sesso opposto, mentre il rispetto guadagnato ottemperando alla causa della Orange Grove Family accorda la facoltà di reclutare membri del clan

La fisica dei mezzi di trasporto (sia di terra che di aria che di acqua) è sorprendentemente curata, con le differenze in termini di peso, massa e trazione perfettamente apprezzabili. Condizioni meteorologiche avverse come monsoni e tempeste di sabbia incidono sulla manovrabilità degli elicotteri

"Tornare nei panni di Vercetti dopo essersi acclimatati in quelli di CJ equivale a presentarsi in discoteca indossando una camicia di forza"

Bonnie & Clyde

Sparse fra le città e i villaggi di San Andreas diverse ragazze attendono di conoscere il loro principe azzurro. E il suo nome è CJ. Individuata l'anima gemella, il giocatore potrà coltivare la relazione portandosi periodicamente sull'uscio della di lei alcova con l'invito ad uscire per un po' di svago (dalla cena romantica al drive-by ai danni di innocenti pedoni). Portatele dei fiori, esprimete il vostro affetto con un bacio appassionato (tasto L1), e nel giro di pochi incontri si passa al sodo. **Videogiochi** non ha indugiato più di tanto nelle relazioni amorose e lascerà a voi scoprire l'eventuale epilogo del fidanzamento. Le 'wedding chapel' di Las Venturas potrebbero avere un ruolo in questo senso...

Un elementare sistema di dialogo permette di rispondere positivamente o negativamente alle interpellanze del popolo di San Andreas agendo sulla croce direzionale. I membri della gang operano in totale autonomia, ma è possibile ordinare loro di seguire CJ, restare sul posto o disperdersi

dalla strada per affrontare in compagnia la guerriglia urbana. Nessun videogioco offre il piacere di provocare irritabili passanti al punto da istigarne una reazione offensiva, per poi vederla soffocata dalla tempesta di piombo esplosa dai propri 'angeli custodi'.

Tutto ciò di cui si è discusso fino a questo punto, ed è solo una parte infinitesimale di quello che ci sarebbe da dire, si ripercuote positivamente sulle missioni che scandiscono la narrazione. Lo spettro di operazioni in cui CJ verrà coinvolto sorprende per vastità e varietà. Da Los Santos alla lussureggiante campagna che la circonda, da San Fierro all'evocativo deserto che la separa da Las Venturas, c'è tanto spazio per la divagazione quanto ce n'è poco per la ripetizione. Ogni missione introduce un nuovo brandello di gameplay e ci costruisce attorno un evento memorabile. Ed è qui che sorge il problema. Non di *San Andreas*, ma di chi è chiamato a raccontarlo. L'unico modo per riuscirci sarebbe descriverne le missioni, ma non puoi farlo perché rovineresti l'esperienza a chi merita di provarla nella freschezza che solo l'ignoranza garantisce. Come *Halo 2*, come *Half-Life 2*, *San Andreas* appartiene a quel genere di giochi che vivono dei momenti che li scandiscono. Di quando sei arrivato per la prima volta a...; Di quella parte in cui dovevi...; Di quella volta che hai scoperto...; Di quando hai pilotato il...

Ma si può parlare di cosa funziona e cosa non funziona. In linea generale, *San Andreas* è un gioco che privilegia la quantità di opzioni di svago alla qualità della loro singola esecuzione. Non fraintendete, c'è da divertirsi in ogni istante che il Signore concederà di vivere nell'universo allestito da Rockstar North, ma non si tratta di un prodotto ossessionato dalle rifiniture. Mette insieme efficaci meccanismi ludici e si assicura che la macchina funzioni a dovere, ma non indugia oltre questa fase di assemblaggio.

Quello di *GTA* è un progetto in continua evoluzione. Ogni edizione migliora ciò che è stato tramandato dalla precedente e introduce qualcosa di nuovo che verrà eventualmente perfezionata nella successiva. E non potrebbe essere altrimenti. Ma per certi versi, quella stessa ambizione che fa di *San Andreas* uno dei videogiochi più mastodontici mai creati è la ragione per cui la quantità di critiche che è possibile rivolgergli è direttamente proporzionale a quella degli elogi che merita di ricevere. In *San Andreas* puoi esplorare una miriade di interni rispetto a *Vice City*, ma non tutti. Puoi sfondare recinzioni e far esplodere autocisterne, ma non abbattere una capanna a colpi di bazooka. Vanno accettati dei compromessi, certo. Il (video)gioco viene prima del realismo, ed è evidente l'abilità di Rockstar nel plasmare la realtà per soddisfare questa esigenza pur nei limiti di una tecnologia inadatta a reggere il peso della visione (il frame rate non fa certo impazzire). Ma è altrettanto chiaro che il futuro riserva al team britannico un'impresa che altri sviluppatori non oserebbero nemmeno intraprendere, e stando al formidabile traguardo raggiunto con *San Andreas* (perché lo è, a dispetto di quanto l'ultima parte di questa recensione possa far temere) vengono i brividi al pensiero di cosa sarà in grado di produrre in futuro. In un certo senso, è l'unico videogioco che si presta ad accogliere tutti i benefici legati al progresso tecnologico, dall'IA alla fisica all'online. Per le idee, come dimostra *San Andreas*, c'è solo l'imbarazzo della scelta.

Voto: Nove su dieci

Modalità multiplayer

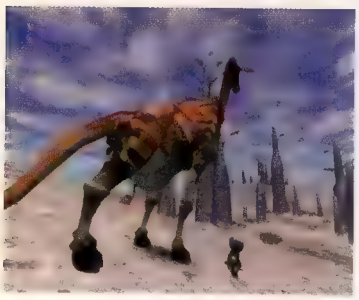
San Andreas è un'esperienza pensata per una fruizione solitaria, ma al giorno d'oggi non è raro giocare in compagnia di spettatori. A loro Rockstar North ha offerto un gentile invito a partecipare distribuendo per i quattro angoli di San Andreas determinate icone che, se attivate dal contatto con CJ, invitano all'inserimento di un secondo controller in porta due. Fatelo, e specifici minigiochi si offriranno per soddisfare la voglia di devastazione in coppia, dando modo di scorrazzare liberamente per l'area di gioco tanto a piedi quanto a bordo di un qualsiasi mezzo di trasporto (con un giocatore alla guida e l'altro agli 'armamenti'). Gli spiriti più pacifici possono misurarsi sui tavoli da biliardo presenti in alcuni locali.

Final Fantasy XI

Sistema: **PC (ver. testata), PS2** Versione: **Europea** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Interno**

Athlon/Pentium III 800Mhz
128MB RAM
Scheda grafica 32MB
Scheda sonora (DirectX 8.1)
7,5GB su hard disc

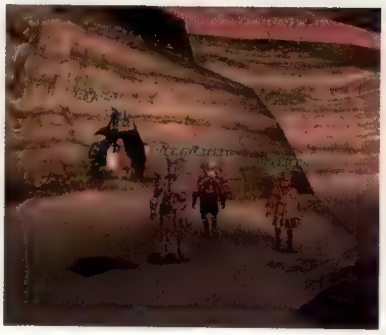
Athlon XP 2000+/Pentium 4 1,5Ghz
512MB RAM
Scheda grafica 64MB
Scheda sonora (DirectX 8.1)
2,5GB su hard disc



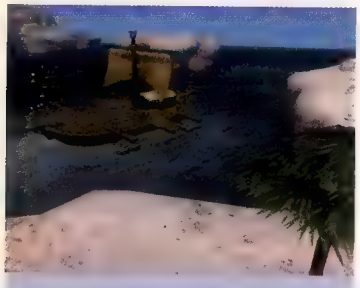
Certi panorami di *Final Fantasy XI* lasciano semplicemente senza fiato. Il peso di lunghe percorrenze a piedi è alleggerito dall'ammirazione dello splendore che circonda

Descrivere anche solo superficialmente un universo persistente e alternativo, con il suo caleidoscopio di razze diverse, le sue immense nazioni, le sue leggi, le sue consuetudini, le sue tensioni razziali, le sue case d'asta, le sue gilde, i suoi club della pesca, le sue reti di trasporto pubblico e le sue interazioni sociali è impresa impossibile su queste pagine. Tanto funzionalmente quanto socialmente, il mondo di *Final Fantasy XI* è così ben sviluppato da istigare una possibile emigrazione dalla realtà. Non a caso, ad ogni avvio del gioco un apposito avvertimento ricorda di non anteporre la vita in Vana'diel agli amici, alla famiglia e agli impegni lavorativi. Più facile a dirsi che a farsi...

I due anni di attesa sopportati dall'utenza europea dopo il lancio di *Final Fantasy XI* in Giappone saranno probabilmente stati dolorosi, ma non certo per Square Enix che ha visto il numero di sottoscrizioni al mondo di Vana'diel giungere sorprendentemente vicino a quello di universi storici *Ultima* ed *EverQuest*. E non perché *Final Fantasy XI* sia radicalmente diverso dagli altri. Come genere, è ben distante dal classico gameplay di *Final Fantasy*, un salto a gambe unite nella formula del MMORPG tradizionale, sebbene nel rispetto dello stile familiare del franchise. Pertanto un moogle attende nella vostra abitazione arredabile; imponenti navi volanti traghettano i giocatori da una città all'altra; e chocobo a noleggio trasportano i loro cavalieri lungo immense praterie che i personaggi di livello più basso impiegherebbero ore per attraversare a piedi. Ciononostante, la gran parte degli elementi principali del gameplay non è certo inedita, tant'è che il successo di *Final Fantasy XI* può essere ricondotto ad un cocktail di riconoscibilità del brand, meditata esecuzione e tanta di quella attenzione al dettaglio tipicamente giapponese.



"Un apposito avvertimento ricorda di non anteporre la vita in Vana'diel agli amici e agli impegni lavorativi. Più facile a dirsi che a farsi..."



Sinergia

La versione PC di *Final Fantasy XI* viaggia alla stessa velocità della controparte PS2. L'unica differenza è nella superiore risoluzione apprezzabile sui PC più performanti. Per il resto non c'è distinzione fra i giocatori PC e PS2 online, pertanto la sinergia è perfetta e rappresenta uno dei più grandi trionfi di Square Enix in quello che è di fatto il primo MMORPG multipiattaforma su scala planetaria. La confezione Europea di *Final Fantasy XI* include anche l'ultima espansione, *Chains Of Promathia*, offerente una notevole quantità di nuove missioni e aree inedite.

Ogni MMORPG deve essere in grado di reggersi sulla propria comunità online, e *Final Fantasy XI* incoraggia con efficacia l'interazione necessaria. Sebbene una storia accolga ogni nuovo immigrato nel mondo di Vana'diel introducendolo alle basi del gameplay attraverso semplici missioni da condurre in solitario, presto nasce l'esigenza di affiancarsi ad altri giocatori per soddisfare incarichi di complessità crescente. In un certo senso, la storia funziona anche da rompighiaccio nella tessitura dei rapporti con gli altri abitanti di *Final Fantasy XI*, con giocatori di pari livello inclini a far gruppo per intraprendere una missione di comune interesse.

Laddove affrontare in nemici in totale solitudine è un esercizio ripetitivo e fondamentalmente improduttivo in termini squisitamente ricreativi, operare nell'ambito di un party mette in mostra meccanismi e dinamiche dalla deliziosa complessità. Un autoelettosi leader può formare un gruppo di un massimo di sei elementi, selezionandoli con intelligenza in base alle differenti categorie di job disponibili. Generalmente, un party ben bilanciato si compone di 'tank' (guerrieri, paladini), maghi offensivi o difensivi e 'damage dealer' (ladri, samurai o monaci). I primi fungono da provocatori, attirando gli attacchi e l'interesse del nemico nel relativo conforto dalla loro superiore resistenza fisica, mentre i damage dealer sfruttano la potenza offensiva per arrecare danni consistenti al nemico. Dalla distanza, intanto, i maghi bianchi badano alla cura del party mentre i colleghi neri o rossi 'nuclearizzano' il bersaglio con gli spell più indicati. Le infinite combinazioni possibili significano che ogni team deve operare di concerto e sulla base delle caratteristiche specifiche dei suoi componenti, con il leader (che ha facoltà di cacciare gli insubordinati dal party) formalmente incaricato di garantire il rispetto di questo principio. È inoltre possibile cambiare job e 'livellarlo' in qualsiasi istante e, una volta raggiunto il 18° livello, associare un job secondario a quello principale per ampliare le abilità del proprio personaggio.

Le battaglie sono un piacere tanto da condurre quanto da ammirare, con gli effetti grafici tipicamente Square ad impreziosire gli eventi in corso con girandole cromatiche di grande fascino. E quando si guadagna il 'Level Up!', l'evento è sottolineato da opportuna fanfara e spesso accompagnato dagli applausi dei presenti.

Al di fuori delle battaglie, il gioco incoraggia la mentalità del clan attraverso l'uso della Linkshell, una sorta di canale IRC privato. I membri della medesima Linkshell possono comunicare tra loro in qualsiasi momento, indipendentemente dalla distanza che li separa l'uno dell'altro, e questo stimola lo spirito di gruppo. Le case d'asta sono un altro luogo in cui il concetto di comunità trova espressione, nella forma di un'economia cresciuta spontaneamente e che si preserva sulla base della compravendita di item ai prezzi stabiliti dal naturale confronto fra domanda e offerta.

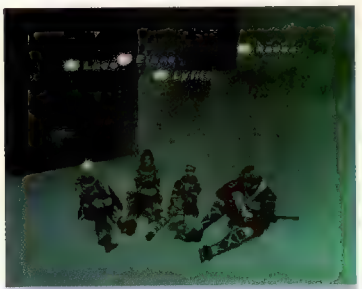
La stessa Square Enix partecipa attivamente al sostentamento della comunità, organizzando eventi virtuali paralleli ai corrispettivi reali. Durante le recenti festività di Halloween, le città di Vana'diel hanno visto circolare ghignanti teste di zucca e mostri di varia natura (di fatto giocatori mascherati per

Com'è lecito aspettarsi da Square, il character design è meraviglioso. Anche la più insignificante delle creature è animata splendidamente e... se adeguatamente (s)vestite, le mithra possono essere terribilmente attraenti

mano di NPC appositamente istruiti allo scopo), mentre a Natale e Capodanno è possibile imbattersi in alberi natalizi, assistere a spettacoli pirotecnici o intraprendere temporanee miniquest 'tematiche'.

Alla luce della sua natura indiscutibilmente derivativa, *Final Fantasy XI* non rappresenta certo il futuro dei MMORPG. Ciononostante ha brillantemente assimilato gli elementi che rendono questo genere così diffuso, sposandoli con la popolarità internazionale di un brand inarrivabile da altri, più ghettizzati MMORPG. Questi giochi richiedono un enorme investimento di tempo e risorse da parte di publisher e giocatori, e *Final Fantasy XI* ha avuto (e sta avendo tutt'ora) il merito di ampliare notevolmente il bacino d'utenza. Per molti, la vita reale permette di giocare ad un solo MMORPG alla volta: per provocare un esodo da quello di Square Enix ci vorrà un mondo nuovo davvero massiccio.

Voto: Otto su dieci



Tastiera vs DualShock2

Dopo diverse (troppe) ore spese nel mondo di Vana'diel osservandolo attraverso il monitor di un PC è chiaro che senza tastiera *Final Fantasy XI* sarebbe un inferno da giocare. E non per ragioni esclusivamente legate alla chat testuale. Molte funzioni sono accessibili con una semplice combinazione di tasti e in combattimento la rapidità d'esecuzione è fondamentale, soprattutto nell'ambito di un party ben organizzato. Persino l'uso del mouse è poco indicato.

Rome: Total War

Sistema: **PC** Versione: **Americana** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Creative Assembly**

Athlon/Pentium III 1GHz
256MB RAM
Scheda grafica 64MB (DirectX 9)
Scheda sonora (DirectX 9)
2,9GB su hard disc

Athlon XP 2000+/Pentium 4 1,5Ghz
512MB RAM
Scheda grafica 128MB (DirectX 9)
Scheda sonora (DirectX 9)
2,9GB su hard disc

LAN	6
Online	6

Per studiare o uccidere i generali avversari oppure sorvegliare l'operato dei propri governatori, è possibile sfruttare un servizio segreto composto da spie ed letali assassini

Esistono simulazioni strategiche che eccellono nell'amministrazione economica e politica della guerra ed altre in cui è più sviluppata la componente puramente tattica dei conflitti. Il merito degli autori dei titoli della serie *Total War* è stato quello di impegnarsi in egual misura nella progettazione di entrambi gli aspetti, addivenendo ad un perfetto equilibrio tra dinamiche gestionali e di combattimento, dimostrando al tempo stesso notevole accortezza nella ricostruzione degli scenari storici di riferimento. Il risultato è una serie di giochi caratterizzati da una fase strategica a turni sullo stile di *Civilization* (in cui si amministrano le proprie conquiste territoriali) ed una in tempo reale dedicata agli scontri con le truppe nemiche.

Ultimo capitolo della serie *Total War*, *Rome* amplifica le qualità dei suoi predecessori in virtù dell'aggiunta di nuovi elementi di gioco e dell'impiego di una tecnologia 3D talmente flessibile da aver indotto History Channel ad adottarla nei suoi documentari per illustrare le più famose battaglie dell'epoca romana. Grazie al nuovo motore grafico, capace di generare migliaia di uomini e mezzi completamente equipaggiati, *Rome* può sfoggiare una rappresentazione dei combattimenti dal considerevole impatto visivo. Mantenendo l'inquadratura a distanza, si ammirano i plotoni muoversi tra nuvole di polvere, mentre si scontrano direttamente con il nemico oppure lo bersagliano con

"Ci si può dedicare alla politica e alla diplomazia, oppure risolvere tutto con la spada, scorrazzando per l'Europa al comando dei propri eserciti"

Ludus Magnus

All'elaborata campagna principale, *Rome: Total War* unisce alcune modalità dedicate esclusivamente all'attività bellica che consentono di apprezzare al meglio il sofisticato sistema di battaglia. Grazie alle opzioni Battaglia Rapida e Battaglia Personalizzata, si possono intraprendere conflitti utilizzando tutte le forze militari contenute nel gioco, comprese quelle eventualmente non ancora disponibili nella campagna principale. Gli amanti della storia apprezzeranno inoltre la possibilità di rivivere gli scontri più famosi dell'epoca romana attraverso la modalità Battaglie Storiche. Infine, la modalità multigiocatore consente di organizzare battaglie, online oppure in LAN, a cui possono partecipare fino a sei giocatori.

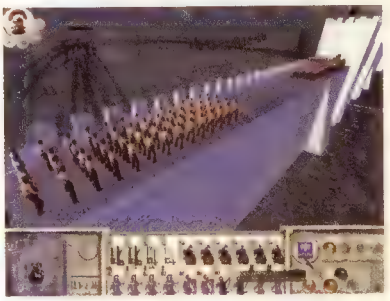
sciami di frecce. La crescita esponenziale del livello di dettaglio occorrente all'avvicinarsi della telecamera virtuale sull'azione, permette di contemplare picchieri che preparano le lance per contrastare una carica di cavalleria oppure elefanti che proiettano in aria le linee difensive nemiche, mentre all'orecchio giungono le grida degli ufficiali, le urla di guerra, lo sferragliare d'armi ed ogni altra sonorità che possa aver fatto da cornice alle battaglie terrestri del primo millennio.

Alla spettacolarità audio-visiva, il sistema di combattimento di *Rome* unisce una notevole profondità strutturale che consente di esprimere al meglio le doti tattiche del giocatore. Al contrario di certi RTS dove il numero delle proprie unità conta più delle scelte strategiche, le battaglie di *Rome* si risolvono in una sorta di partita a scacchi, dove ogni azione da parte del nemico deve essere prevista e contrastata. Bisogna imparare a conoscere pregi e difetti d'ogni unità, sfruttandole al meglio in modo da colpire lo schieramento avversario nei suoi punti più vulnerabili, approfittando, ad esempio, della mobilità della cavalleria per accerchiare la fanteria oppure dei cani per terrorizzare gli elefanti.

Particolarmente impegnativi sono gli attacchi alle città, durante i quali vanno sfruttati i mezzi d'assedio per aprire brecce nelle mura mentre gli insidiati approfittano dei loro sistemi di difesa per decimare quanti più assalitori possibile prima del corpo a corpo. Grazie alla duttilità del sistema di inquadrature ed alla possibilità di variare la velocità del tempo di gioco (fino a fermarlo), la gestione delle truppe non oppone ostacoli ad una corretta pianificazione delle manovre nonostante l'enorme quantità di comandi disponibili. Questi ultimi comprendono azioni speciali legate alle classi d'appartenenza delle varie unità, quali l'ordine di adottare una formazione a testuggine per la fanteria o di impiegare frecce infuocate per gli arcieri.

Rome: Total War ha molto da offrire anche agli amanti dei giochi strategici gestionali, grazie ad un'articolata modalità campagna in cui si conduce il proprio generale alla conquista del potere politico, economico e militare. Regolata da un opportuno sistema a turni, la campagna offre ampia libertà decisionale al giocatore, che può creare le truppe, sviluppare le città conquistate costruendo nuovi edifici, 'controllare' la popolazione per evitare eventuali rivolte ed amministrare le finanze. Chi trovasse queste incombenze troppo noiose, può alleggerirsi il fardello affidando la gestione di città ed eserciti ai governatori. Analogamente, un'apposita opzione permette di non condurre le battaglie meno significative, lasciando che il loro esito venga 'calcolato' immediatamente in funzione del numero e della qualità delle forze in campo.

La base di partenza per la propria campagna coloniale e politica è legata alle tre differenti famiglie patrizie selezionabili, ognuna impegnata su un fronte caldo che la vede opposta a potenziali minacce alla pax romana. Queste comprendono in totale sedici diverse civiltà, caratterizzate da unità militari ed equipaggiamenti distintivi quali i berserker germanici, gli elefanti cartaginesi o i lanciatori di teste britanni. La loro conquista e sottomissione, o il loro totale annientamento, possono avvenire sia seguendo un proprio progetto di espansione che obbedendo agli ordini del senato, i quali fungono da linee guida indicando gli obbiettivi più appropriatati. La collaborazione con il senato giova anche alle proprie finanze e all'efficacia sul campo dei sottoposti: per ogni missione conclusa con successo si ricevono denaro e punti esperienza che aumentano le abilità di generali e governatori. Chi preferisce costruirsi da solo la propria fortuna, può sbizzarrirsi con la versatilità concessa dal sistema di gioco di *Rome*. Ci si può concentrare sulla gestione economica, arricchendo le città di edifici, migliorando le vie di comunicazione e promuovendo il commercio. In alternativa, ci si può dedicare alla politica e alla diplomazia, stipulando alleanze



Durante i combattimenti è possibile fermare lo scorrere del tempo per inviare con calma gli ordini alle truppe, oppure accelerarlo per abbreviare i tempi di manovra

Per quanto spettacolari e drammatici, gli scontri non contengono dosi eccessive di violenza visiva, soprattutto per l'assenza di sangue e mutilazioni

con i paesi forti e sottomettendo i più deboli per trasformarli in protettorati. Oppure si può risolvere tutto con la spada, scorrazzando per l'Europa ed i paesi del Mediterraneo al comando dei propri eserciti.

In qualsiasi modo lo si giochi, *Rome: Total War* si dimostra un titolo appassionante e completo. Uno di quegli strategici che tiene il giocatore calamitato al suo PC per settimane, impegnato in epiche battaglie campali o assorbito dalle pianificazioni delle sue conquiste. Queste qualità permettono di sorvolare su alcune imperfezioni, quali la scarsa affidabilità delle proprie truppe quando agiscono autonomamente ed una certa superficialità nella progettazione degli aspetti nautici del gioco, dal trasporto via mare delle truppe alle battaglie navali, gestite solo in automatico. *Rome: Total War* costituisce al momento la scelta migliore per gli appassionati degli strategici ad ambientazione storica, in particolar modo se amanti della Roma imperiale, di cui questo gioco è fedele ricostruzione.

Voto: Nove su dieci

L'importanza della famiglia

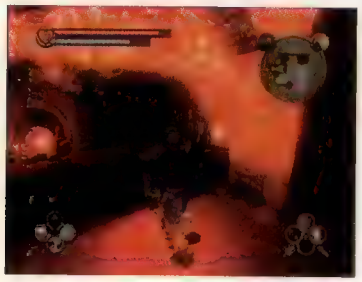
Una delle novità contenute in *Rome: Total War* rispetto agli episodi precedenti è una seppur limitata componente RPG. Generali e governatori sotto il vostro comando sono tutti uniti da legami di parentela, un'enorme famiglia di cui voi siete il capostipite. Gli incarichi da affidare ai vostri parenti devono essere decisi sulla base delle abilità che dimostrano sul campo: alcuni, ad esempio, si rivelano ottimi politici ed altri fini strateghi. Con l'aumentare del loro livello di esperienza, diverranno sempre più preziosi, tanto da indurre ad avere molta cura della loro carriera politica o militare, evitando anche di fargli correre rischi eccessivi in battaglia.

Fable

Sistema: **Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Lionhead/Big Blue Box**

Video
4:3
Scan. progressiva (480p)

Stereo
Dolby Digital



La popolazione di *Fable* è pervasa da un utile bagliore colorato. Gli NPC avvolti da un'aura verde hanno qualcosa da dire o offrire, il blu identifica personaggi 'neutri' mentre il rosso ammanta l'eventuale bersaglio del lock-on

Dopo un lungo e travagliato periodo di sviluppo, l'ambizioso progetto di Big Blue Box guadagna finalmente l'abbraccio di chi lo ha atteso per circa tre anni. Ma è un abbraccio che stringe qualcosa di meno corpulento del previsto: avrebbe dovuto essere un gioco di ruolo rivoluzionario, ma di fatto è poco più di un buon adventure game in terza persona.

Non sono necessarie più di 10 ore per completare la quest principale di *Fable,* e la storia narrata è debole e scarsamente interessante. Se la prima metà dell'avventura appassiona a fatica, la seconda è ancora peggio, con le sue missioni poco ispirate e i suoi personaggi ormai prelevati dal fondo di un barile già svuotato da un pezzo.

La dinamica è fortemente incentrata sul combattimento, pertanto, malgrado la brevità generale, avanzare in *Fable* è un processo lento e laborioso. Ciononostante è quasi impossibile fallire una quest. Pozioni rigeneranti possono essere acquistate o rastrellate sul campo in abbondanza, e laddove l'energia dovesse prosciugarsi totalmente, apposite 'fiale della resurrezione' provvedono automaticamente a negare il trapasso nel regno dei morti. È possibile custodire nell'inventario fino a nove di queste fiale. Ogni quest inizia e finisce con un autosalvataggio, pertanto nell'improbabile circostanza in cui si muoia, è comunque dato modo di riaffrontare la missione immediatamente.

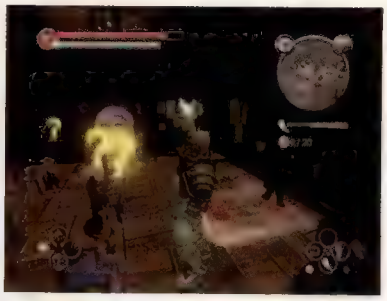
Fortunatamente il combattimento è uno dei punti di forza di *Fable*. In principio appare inutilmente macchinoso, ma questo dipende dalla quantità delle opzioni disponibili piuttosto che dalla qualità della loro implementazione. Il sistema di controllo e l'interfaccia grafica sono inizialmente sconcertanti, ma presto si rivelano più che altro affidabili acconsentendo all'uso combinato di attacchi fisici, magici e balistici in maniera soddisfacente e efficiente. Ma esiste un problema: talvolta il lock-on può spezzarsi all'improvviso malgrado il bersaglio sia ancora indicato come 'agganciato', determinando attacchi a vuoto o peggio ancora portati su elementi pacifici che in teoria si dovrebbe difendere. Inoltre, esiste spesso la necessità di dover cambiare bersaglio agendo sulla levetta analogica destra mentre si tiene premuto almeno uno dei due grilletti e magari anche uno dei tasti frontali. I giocatori sufficientemente abili a picchiettare col pollice sullo stick mentre il resto della mano è occupato altrove saranno i più inclini a fare buon uso di un sistema poco funzionale ma comunque completo.

Sebbene sia possibile sviluppare qualsiasi delle tre discipline di combattimento, archi e balestre rappresentano una via di mezzo troppo allettante fra la forza degli attacchi fisici e la sicurezza offerta dalle magie esplose dalla distanza. Purtroppo il gioco non si avvede dello squilibrio, facendo dei boss finali immancabili bersagli per le proprie frecce. La verità è che *Fable* è un gioco fin troppo facile, soprattutto se ci si dedica alla crescita dell'esperienza nelle varie subquest proposte, ma è un problema in parte compensato dalla qualità dell'esperienza in sé e dal valore generale del prodotto.

Un valore che si manifesta soprattutto nella resa di un mondo affascinante e credibile, un universo dove indulgere fra una missione e l'altra per incrementare la propria ricchezza, i propri possedimenti, la propria reputazione. Hai voglia di affittare o comprare una casa? Di sposarti? Di avere sesso? Di divorziare? Di alcolizzarti? Di rubare? Di scoreggiare in faccia ai ragazzini? Tutto questo è possibile sebbene non abbia alcun impatto sull'avventura principale. Sarebbe stupido criticare *Fable* per questo, perché nessun altro adventure game vanta un sistema di caratterizzazione dell'io digitale così complesso e appassionante. *Fable* non è gioco profondo ma largo, un mare di opportunità di svago a cui appellarsi fra una missione e l'altra al solo scopo di modellare la propria personalità sociale. Un po' *The Sims*, un po' *San Andreas*. Probabilmente il meglio dei due mondi.

La moralità in *Fable* non è un fattore che definisce l'avventura, ma un potente strumento di personalizzazione. Non è una cartina di tornasole, ma il kit del piccolo chimico. L'eroe è al centro dell'esperienza probabilmente più che in qualsiasi altro videogioco, con le sue azioni che si ripercuotono sull'aspetto in maniera vivida ed esagerata. Mangiare un pulcino, ostentare uno shockante tatuaggio sul volto o seguire una dieta a base di carne sono scelte che incidono sulla dinamica evolutiva del personaggio. Deridere i passanti o flettere i muscoli al cospetto delle signore sono attività divertenti indipendentemente dal loro impatto sull'avventura. Cambia solo il tuo aspetto e ciò che la gente pensa di te. Si tratta di decidere se vuoi essere trattato da duro o da fesso, se vuoi essere seguito da mosche o farfalle. Correre per le strade di un villaggio brandendo un trofeo per impressionare gli abitanti è una distrazione genuinamente affascinante, una forma di autocelebrazione che in un certo senso giustifica il nome in codice di 'Project Ego'.

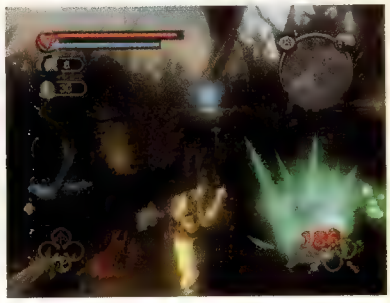
Ma la moralità può a volte operare per vie incoerenti. Uccidere un bandito in maniera truculenta viene visto come un atto positivo, mentre colpire accidentalmente un innocente in battaglia viene visto come un tentativo di omicidio premeditato. Questa mancanza di definizione è compensata dalla gloriosa semplicità del tutto, dove le scelte da operare



> "*Fable* è un gioco fin troppo facile, ma è un problema in parte compensato dalla qualità dell'esperienza in sé e dal valore generale del prodotto"

Cacciatore di tesori

Fable saccheggia la cassetta degli attrezzi del gioco di ruolo per consegnare nelle mani del giocatore una vanga ed una canna da pesca. Entrambe possono essere recuperate nella fasi iniziali del gioco, ma vengono fornite all'abbisogna nel caso la quest principale le richieda. Scavare ha poco senso fintanto che non vengono offerti indizi utili sul punto in cui operare per trovare qualcosa, mentre pescare è più interessante dal momento che richiede la tempestiva pressione di un tasto nell'istante in cui si sente 'pizzicare' all'estremità della lenza. Curiosamente, piuttosto che pesci, si portano a terra power up o chiavi d'argento.



Le dinamiche stealth sono l'aspetto più debole di *Fable*. Un'icona a forma di occhio nella parte in alto a destra dello schermo riporta il numero di persone che potrebbero essere in grado di vedervi

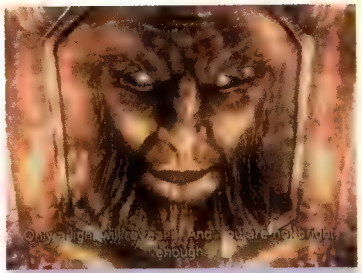
sono così ovvie (salvare i commercianti in difficoltà o assassinarli? Aiutare i banditi in una subquest o combatterli?) da poter amministrare l'allineamento benevolo/malvagio senza dover badare ai dettagli o alle conseguenze.

Il tutto è incorniciato in un mondo che, visivamente, è sia meraviglioso che coerente. Rifiutandosi di concedere alle ambientazioni di avventurarsi al di là del tema delle foreste e dei contesti rurali, lo stile di *Fable* si sviluppa senza la necessità di appellarsi ad una generica varietà. È un gioco che è stato curato, amato e rifinito per tutta la durata della sua lunga gestazione, e lo dimostra ad ogni passo compiuto nel suo lussureggiante universo. Ma dimostra anche che il travaglio non è stato indolore. Un pessimo frame rate e le rigide animazioni dei personaggi durante le scene di intermezzo possono fare la differenza fra l'immersione nell'esperienza e la repulsione. A dirla tutta, è proprio quest'ultimo il sentimento che avvolge nelle prime fasi di acclimazione. Ma poi passa, per abitudine, e per fortuna.

Il sonoro è eccellente, opportunamente orchestrato e sempre ficcante. Il doppiaggio, idem. Ma il vociare di NPC è sempre stata un'arma a doppio taglio, e *Fable* non sembra aver trovato una soluzione al problema. Dialogando con la popolazione indigena, le conversazioni scadono presto nella ripetizione, ma la delusione è ammorbidita dal fatto che raramente è necessario interpellarli più di una volta. Dove il parlato davvero infastidisce è quando fa da sottofondo alle proprie peregrinazioni. Da un lato, ascoltare gli applausi e i saluti amichevoli (o le grida e gli insulti) che accompagnano l'eroe mentre corre fra le vie del villaggio è un'esperienza genuinamente affascinante. Ciononostante, ogni volta che il proprio livello di mana o di energia è basso, frasi di avvertimento si susseguono al ritmo della tortura cinese. Non sono d'aiuto, ma invadenti, anche perché interferiscono con dialoghi eventualmente in corso. Se si fa un uso frequente di magie è semplicemente infuriante dover sentire l'avvertimento "Hero, your magic is low" diverse volte durante ogni battaglia. Sarebbe bastata una semplice opzione on/off per evitare questo inconveniente.

Per quanto se ne parli, *Fable* non è una legenda. È un gioco per certi versi commovente, con un articolato sistema di combattimento ed un'inedita cultura dello sviluppo del personaggio. Non ridefinisce il gioco di ruolo, ma ridefinisce il significato di assumere un ruolo. *Fable* porta a compimento solo un frammento della visione originaria. E malgrado tutto, c'è da essergli grati per questo.

Voto: Otto su dieci



Il demone della porta

La campagna di Fable è punteggiata di Demon Door, portali 'senzienti' custodi di tesori la cui apertura prevede il soddisfacimento di specifiche richieste. Queste ultime vanno dall'assassinio perpetrato ai danni di un innocente appositamente attirato al cospetto della porta (diversi NPC possono essere ordinati di seguire il protagonista) all'accumulo di uno specifico spessore adiposo sul proprio corpo virtuale. In questo modo le Demon Door stimolano tanto l'apprendimento quanto l'approfondimento del meccanismo evolutivo dell'eroe, altrimenti avulso da ogni ragione di indagine.

OutRun 2

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **AM2/Sumo Digital**

4:3
16:9
50/60Hz

Stereo
Dolby Digital

A turni	4
Online	8
LAN	8

Curiosamente privo di una modalità multiplayer via split-screen, *OutRun 2* si concede alla fruizione di gruppo attorno ad una sola console solo in chiave alternata, per un massimo di quattro partecipanti. La sfida si consuma nell'arco di 5 eventi estrapolati dal Challenge Mode

Se il primo *OutRun* nasceva entro i limiti della tecnologia dell'epoca, *OutRun 2* matura entro quegli stessi limiti malgrado la tecnologia odierna. Sembra un controsenso, ma ha perfettamente senso. A dispetto dei 18 anni di evoluzione del racing game trascorsi da allora, *OutRun 2* ripropone la medesima formula dell'originale: al volante di una Ferrari, bionda californiana sul sedile passeggero, lanciati a velocità da autocombustione della patente in scenari meravigliosi, sulle generose carreggiate di una rete stradale che non ammette inversione di marcia. Dieci biforcazioni per quindici possibili percorsi da infilare inseguiti dal conto alla rovescia, fra curvoni impossibili, sballottanti serpentine e vertiginosi rettilinei. E il traffico, transumanza di mine vaganti da dribblare coccolati-ma-non-troppo da un modello fisico che ignora tutto tranne la forza centrifuga. Con questi ingredienti (e un cabinato dal movimento idraulico, e un volante con force feedback), *OutRun* ha sedotto milioni di videogiocatori. E con questi stessi ingredienti *OutRun 2* ambisce a fare altrettanto, oggi *come* ieri.

Ma c'è una novità. Laddove la Ferrari digitale degli anni Ottanta si limitava a slittare in curva, in *OutRun 2* l'abbandono dell'acceleratore seguito dall'azione sul freno innesca il sovrasterzo e quindi la progressione in derapata. E che derapata. Può durare tutto il tempo di percorrenza di una curva, indipendentemente dalla lunghezza di quest'ultima, e vede l'auto porsi quasi di traverso rispetto al tracciato, conservando la velocità di ingresso mentre l'attrito del battistrada sull'asfalto sprigiona generose scie di fumo. Non è una derapata normale. Non c'è pretesa di realismo e non c'è pericolo che si concluda con un testacoda. Guadagnata la posizione trasversale, la vettura non l'abbandona fintanto che la curva non ha termine, indipendentemente dall'azione controsterzante esercitata. È una vera e propria 'modalità di marcia' piuttosto che un'acrobazia temporanea alla *Ridge Racer*, tant'è che la rotazione dello sterzo comanda lo slittamento della vettura fra le varie corsie piuttosto che incidere sul suo assetto.

> "Non è una derapata normale. Guadagnata la posizione trasversale, la vettura non l'abbandona fintanto che la curva non ha termine"

Tutto questo non significa che le derapate di *OutRun 2* non richiedano impegno. Al contrario. Tempismo e destrezza sono fondamentali per un corretto ingresso in curva, mentre l'uscita da quest'ultima richiede una certa sensibilità nell'addomesticare il riassetto dell'auto. È inoltre durante le curve che la particolare dinamica approntata da Sega e perfettamente riproposta da Sumo dà i suoi frutti. Superare il traffico 'civile' in derapata non è solo possibile, ma necessario, e *OutRun 2* consente di farlo con stile ed eleganza. Riuscire a percorrere una serpentina alternando derapate di opposta angolazione senza sollevare il piede dall'acceleratore è un'esperienza galvanizzante che riporta alla mente i drammatici 'pendoli' di *Wipeout*.

Sbandare è così piacevole in *OutRun 2* da indurre all'abuso. Ma guai a cedere alla lusinghe della guida lasciva. Sebbene sia difficile resistere al canto di un'invitante curva parabolica, se la segnaletica stradale non ne denuncia la pericolosità è consigliabile affrontarla con compostezza, ripiegando sulla derapata solo per rimediare ad un eventuale errore di traiettoria. Quelli di *OutRun 2* sono tracciati sinceri, che aiutano il giocatore ad esprimere la sua abilità al volante piuttosto che punirlo per la sua ignoranza. Da questo punto di vista, la modalità Heart Attack può intendersi come una scuola guida, con il passeggero femminile a svolgere il ruolo di istruttore. I suoi perentori inviti alla derapata o al sorpasso non contrastano con l'esigenza di tagliare il traguardo entro lo scadere del tempo concesso, ma svelano gli approcci ideali da adottare in ogni singola sezione di ogni singolo tracciato.

Sumo Digital ha condotto un lavoro di conversione eccellente. Le similitudini tecnologiche fra la scheda del coin-op e la console Microsoft hanno indubbiamente aiutato a riproporre in ambito domestico la magia visiva prodotta dal cabinato Sega, ma è nella traduzione del sistema di controllo dal volante allo stick analogico che si registra il vero talento del team britannico. Avrebbe potuto distruggere l'esperienza, invece la esalta oltre la più ottimistica delle previsioni. E se la modalità principale assieme alla sua variante rubacuori non fossero sufficienti ad apprezzare l'affidabilità e l'accuratezza dell'interfaccia, ci pensa il Challenge Mode a chiarire le idee, con le sue 101 prove di abilità inconcepibili senza il supporto di un sistema di input adeguato. Alcune tipologie di sfide richiedono la percorrenza delle curve ad un'angolazione tale da permettere di fotografare enormi cuori fluttuanti, altre di correre sulle

Sono il migliore. Fidati

Sebbene completare la modalità Arcade di *OutRun 2* pur seguendo il tragitto più difficile ad ogni biforcazione non richieda che un pomeriggio di lavoro al livello di difficoltà predefinito (Normal), le cose si fanno immensamente più difficili affrontando la modalità a livello Hard o Very Hard. Curiosamente, non solo non è prevista una ricompensa particolare per chi dovesse riuscire nell'impresa, ma il tabellone degli high score non specifica neanche il livello di difficoltà a cui si è conseguito il proprio risultato, ammassando bravi e bravissimi senza giustizia.

OutRun 2 è il paradiso dei feticisti della derapata. Non è un'optional, è indispensabile per vincere. Vedere la propria compagna di viaggio gioire durante l'intraversamento non fa che esaltare ulteriormente

corsie contrassegnate da uno specifica colorazione, altre ancora di non scendere mai al di sotto di un determinato limite di velocità. Un'altra famiglia di prove pretende che il giocatore esegua più operazioni contemporaneamente, come memorizzare una serie di frutti o risolvere semplici calcoli matematici durante la guida. Roba da far piangere il cervello dal dolore mentre si divide fra la concreta esigenza di restare in pista e l'astrattezza delle operazioni che è chiamato ad eseguire.

Ovviamente non mancano le ricompense: nuove auto, nuovi brani musicali, ma soprattutto la versione originale del primo *OutRun* e due tracciati bonus estrapolati da altrettanti racing game griffati Sega, al secolo *Scud Race* e *Daytona USA 2*. In quest'ultimo caso, il premio ha il sapore amaro della carineria citazionista, con entrambi i percorsi afflitti da problemi di frame rate e più in generale da un design pensato per altro genere di dinamica corsistica e pertanto poco entusiasmante.

Il Challenge Mode è indubbiamente destinato ad assorbire la maggior parte del tempo trascorso in solitario con *OutRun 2*, ma è anche il luogo dove il livello di difficoltà può toccare picchi così elevati ed inattesi da spingere all'abbandono per eccesso di frustrazione. Talvolta può bastare un minimo errore per compromettere il buon esito di una gara condotta per diversi minuti con la lingua stretta fra i denti. Un insensibile criterio di progressione ricompensa l'abilità ma punisce eccessivamente chi non ne dimostra abbastanza, tant'è che sebbene la scala dei valori vada da A ad E (con AA e AAA assegnati ai chi sfiora o raggiunge la perfezione), solo la prima apre le porte alla tappa successiva privando così di significato l'esistenza stessa delle altre quattro valutazioni.

Malgrado Sumo sia riuscita ad offrire quella longevità pretesa dalla versione domestica di *OutRun 2* distillando dalla dinamica basilare un'enormità di varianti, prima o poi la ripetitività soffoca l'entusiasmo della scoperta. Con ogni probabilità la seconda metà del Challenge Mode verrà affrontata con gioia dai piloti più metodici, stacanovisti e avidi di bonus, mentre gli altri si saranno già rivolti alla modalità multiplayer online.

Ma ogni gioco è destinato a finire. E *OutRun 2* non fa eccezione. Ciò che conta davvero è cosa resta dentro dopo i titoli di coda. Nel caso di *OutRun 2* resta il ricordo di un racing game esaltante e ricco di personalità, e perché no, anche la voglia di ricominciare quel 'viaggio meraviglioso' anche se solo per conquistare quegli 'AAA' mancanti all'appello. Del resto, se lo scopo di un videogioco è divertire ancor prima di premiare, anche in caso di insuccesso in *OutRun 2* si vince sempre e comunque…

Voto: Otto su dieci

Look at me

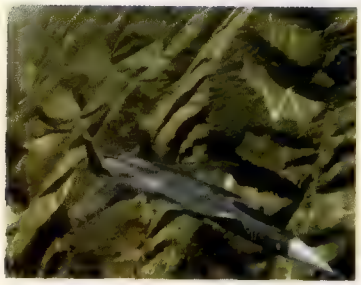
L'impossibilità di eseguire un'inversione di marcia (o anche solo di procedere in retromarcia) accorda allo sbandieratore l'immunità dagli impulsi omicidi eventualmente maturati in giocatori afflitti dall'ennesimo insuccesso nel Challenge Mode. Ciononostante, il ciccione ha comunque una funzione anti-stress. Basta restare immobili sulla linea di partenza dopo il 'Go!' per vederlo prodursi in una serie di attività fisiche di indubbia eleganza e leggiadria. Dovreste vedere il moon-walking.

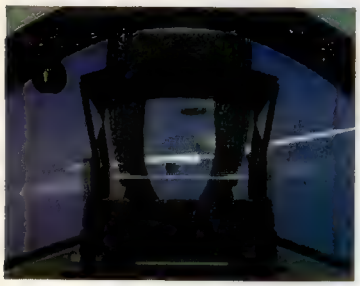
Video
4:3
16:9

Audio
Stereo
Surround

Ace Combat 5: The Unsung War

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**





Anche in *Ace Combat 5* gli abitacoli, per quanto realizzati sulla base dei cockpit originali, hanno una mera funzione estetica. Tutte le informazioni relative al velivolo sono concentrate nell'HUD

La serie *Ace Combat* è universalmente considerata lo stato dell'arte degli sparatutto aerei. Un genere principalmente indirizzato verso coloro che nutrono interesse per l'aspetto più 'coreografico' della guerra piuttosto che per quello strategico o simulativo, persone che vogliono calarsi nel caos della battaglia, circondarsi di nemici su cui vomitare tonnellate di munizioni senza essere infastiditi dai problemi tecnici relativi al pilotaggio del velivolo. *Ace Combat 5*, come i suoi predecessori, è stato sviluppato per soddisfare questa classe d'utenza. E ci riesce perfettamente.

I military fan sono clienti piuttosto pignoli, ma Namco ha dimostrato di saperli accontentare. Gli aerei di *AC5* appagano l'occhio più clinico, riproducendo con terrificante autenticità i particolari estetici dei circa 50 velivoli proposti. Ma se i replay, le sequenze di intermezzo e quella esterna delle tre visuali proposte permettono di apprezzare la qualità dei modelli, durante la battaglia, quando è vitale appellarsi alla visuale in prima persona, sono gli splendidi scenari (fintanto che non si viaggia a volo radente) e le spettacolari deflagrazioni a catalizzare l'attenzione. Il feedback visivo, unito al realismo degli effetti sonori ed al continuo ciarlare della radio di bordo, genera un'atmosfera bellica drammaticamente convincente.

"La trama non si limita a servire da introduzione alle missioni, ma si integra a queste in modo da amplificare ulteriormente l'effetto immedesimante"

I messaggi radio, in particolare, hanno un ruolo chiave nel processo di persuasione, inondando il giocatore con informazioni relative all'andamento della missione, ma anche rendendolo partecipe dei tanti piccoli drammi vissuti sul campo di battaglia. La facoltà di replicare in modo affermativo o negativo (destra/sinistra sulla croce direzionale) ad eventuali domande permette di contribuire attivamente alle conversazioni, pur senza interferire sugli eventi in corso. In alcuni casi, però, le scelte operate possono incidere sul buon esito di una missione. Se un'unità di terra di cui bisogna garantire la sopravvivenza chiede il permesso di invadere il territorio nemico, il giocatore si ritrova davanti ad un bivio tattico: negare il permesso fintanto che non ha provveduto a ripulire la zona da eventuali insidie o accordarlo, orchestrando così un attacco congiunto? Nel primo caso, l'azione solitaria espone al rischio di non farcela. Nel secondo, le forze terrestri potrebbero venire annichilite se mal supportate dall'alto, causando il fallimento della missione.

La stessa trama è studiata per aiutare il giocatore a calarsi nei panni del protagonista Blaze, pilota inesperto che la guerra trasformerà in un temuto asso dei cieli. Mentre nel prequel gli eventi che ruotavano attorno alle missioni erano descritti dall'inusuale punto di vista di un ragazzino civile della fazione avversaria, in *Ace Combat 5* si ritorna ad un modulo narrativo più classico ma non meno intrigante, incentrato sul rapporto tra i compagni di squadriglia e sul loro ruolo nell'ambito di un conflitto che vede coinvolte due nazioni immaginarie. È una storia dalle tematiche attuali e ricca di colpi di scena, descritta tanto attraverso i messaggi radio, quanto per mezzo di splendidi filmati in CG, di sequenze in tempo reale e dei briefing che precedono ogni operazione.

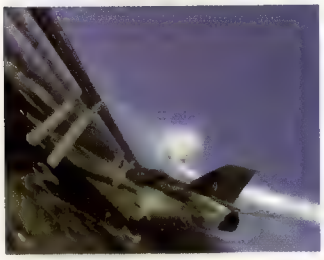
Al pari dei recenti *Ace Combat*, la trama non si limita a servire da introduzione alle missioni ma si integra a queste in modo da amplificare ulteriormente l'effetto immedesimante. Ne consegue una progressione predeterminata degli eventi, ma il copione non è avaro di sviluppi imprevedibili che costringono a modificare la propria strategia di gioco. Inoltre, al di là degli obiettivi principali da portare a termine entro un determinato periodo di tempo, non mancano bersagli secondari con decine fra aerei, elicotteri, navi e mezzi terrestri a tenere costantemente occupata la strumentazione dell'HUD.

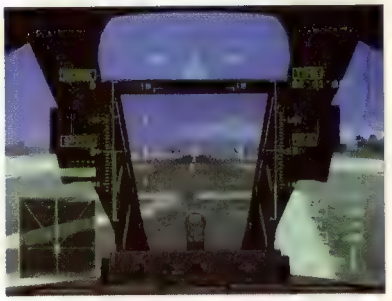
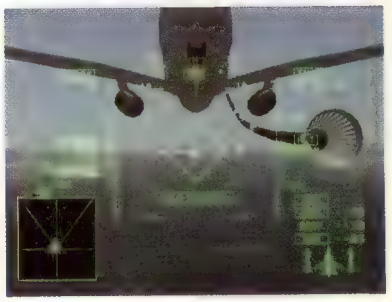
L'impostazione 'pochi contro mille' delle missioni si riflette sull'armamento degli aerei, la cui quantità ed efficacia sono superiori rispetto ai sistemi offensivi in dotazione alle controparti reali. Ma malgrado i novantanove missili primari, il cannone e l'armamento secondario (che spazia dalle bombe a caduta libera alle submunizioni anti-personale), il munizionamente complessivo è appena sufficiente ad abbattere tutti i nemici solitamente presenti nell'area di gioco. A patto che non si vogliano perseguire esclusivamente gli obiettivi principali nell'ignoranza di quelli secondari, si è pertanto obbligati ad affinare le proprie tecniche di intercettazione aerea al fine di limitare il più possibile gli sprechi.

La facilità di addomesticamento degli aerei significa che non c'è da lavorare tantissimo per ottenere questo risultato. Il ridotto numero di comandi e parametri da tenere in considerazione, unito ad una fisica di gioco 'essenziale', permette anche ad un principiante di diventare un asso in breve tempo. I neofiti possono anche approfittare di una modalità di controllo semplificata concepita

Warbirds

Composta da una cinquantina di aerei, la linea di volo di *Ace Combat 5* abbraccia oltre quarant'anni di storia dell'aeronautica militare. Si spazia dal mitico MiG-21 ai recentissimi F/A-22 e MiG-1.44. La prima volta che si affronta lo Story Mode si rendono disponibili solo una parte dei velivoli, i modelli base. Terminata la campagna principale, si possono acquisire le loro versioni alternative, spesso caratterizzate da attributi prestazionali radicalmente differenti.



Le fasi d'atterraggio, decollo e rifornimento in volo costituiscono solo dei semplici bonus stage. Durante il combattimento si è costretti ad affidarsi unicamente alle munizioni caricate all'inizio della missione

per venire incontro a chi non ha familiarità con le regole fondamentali del pilotaggio di un velivolo, dove le virate si eseguono alla maniera delle sterzate di una comune automobile con l'aereo inabilitato al volo capovolto.

Al fine di incoraggiare il miglioramento delle proprie prestazioni, *Ace Combat 5* ripropone il sistema di crediti e medaglie legato all'acquisto di nuovi aerei e livree. I bonus giovano anche alla longevità del gioco, poiché parte di essi si rende disponibile solo dopo aver completato una prima volta la trentina di missioni che scandiscono lo Story Mode.

Così come il pilotaggio degli aerei, anche la fase di preparazione è estremamente snella. Il compito del giocatore si limita allo studio della missione attraverso un briefing supportato da un'esaustiva mappa animata e alla conseguente definizione della propria squadriglia. Nel caso in cui la formazione non risulti adeguata all'impresa che attende, sono gli stessi compagni a sottolinearne le carenze, col sotteso invito a porvi rimedio.

Rispetto ai precedenti *Ace Combat*, i gregari ricoprono un ruolo di maggiore rilievo in virtù della possibilità di trasmettergli alcuni ordini durante la missione. Quattro per l'esattezza, vale a dire attaccare il proprio bersaglio, rompere la formazione, fornire copertura e autorizzazione all'uso delle armi secondarie. Ciascun comando è associato ad una delle quattro direzioni cardinali del D-pad. Si tratta di un'aggiunta dal considerevole potenziale strategico, se non fosse per l'altalenante abilità con cui l'intelligenza artificiale porta a termine i compiti che le vengono assegnati. In alcuni momenti si dimostra fin troppo capace, 'rubando' gli avversari dalle grinfie del giocatore, mentre in altri rivela un'indolenza da corte marziale. Un'inconsistenza che rende il sistema di comando dei gregari meno efficace di quanto auspicato.

Questa mancanza di incisività in termini di gameplay caratterizza un po' tutti i piccoli miglioramenti apportati in *Ace Combat 5*, che di fatto si gioca esattamente come il suo predecessore. Se si esclude la necessità di prestare maggiore attenzione alla riserva delle armi (in quanto non è possibile fare rifornimento in battaglia), l'approccio alle missioni e il controllo del velivolo non presentano sostanziali differenze rispetto ad *AC4*. Detto questo, *Ace Combat 5* rimane comunque un ottimo sparatutto dall'aria simulativa, la cui formula si dimostra ancora una volta perfettamente in grado di appagare e intrattenere a lungo il suo target di riferimento.

Voto: Otto su dieci

Lethal weapon

Mentre in *Ace Combat 4* veniva concessa la possibilità di scegliere con quale armamento secondario equipaggiare il proprio aereo, in questo nuovo episodio ogni velivolo dispone di un bagaglio offensivo prestabilito ed inalterabile. Di conseguenza, la scelta dei mezzi impiegati dalla propria squadriglia assume un maggior peso strategico. Errori di valutazione possono avere gravi ripercussioni sul livello di difficoltà della missione.

scheda tecnica

Video
4:3
16:9

Audio
Stereo

Multiplayer
Split-screen 2
Online 16

Come da tradizione della serie, il livello di dettaglio degli interni è eccellente al pari delle animazioni di pilota e navigatore. Idem per il sonoro dei motori, autenticamente bestiale e aggressivo

Drive like a pro

Fra le opzioni proposte dalla modalità Eventi (Tracciato Test, Rally Singolo e Sfida Super Special) spicca Sfida Pilota Professionista: sposando la tendenza dei recenti giochi sportivi/automobilistici, Evolution Studios ha creato una decina di scenari preimpostati in cui il giocatore è chiamato a sfidare veri piloti del WRC per conquistare punti e sbloccare una serie di bonus. La dozzina di eventi proposti parte con un eloquente Esordiente (tre giri di due semplici circuiti al volante di una 'modesta' Super 1600) per arrivare al devastante Il Futuro del Rally, a bordo di vetture Extreme da 670cv capaci di toccare i 320km/h.

WRC4

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Evolution Studios**

Dopo un primo episodio con un accenno di velleità simulatorie, Evolution Studios ha imboccato con *WRC* una strada ben precisa, quella dell'immediatezza a tutti costi. La serie è diventata così un concentrato di adrenalina, scodate e derapate di potenza, in barba al realismo e alla fisica delle quattro ruote motrici. Sorprende quindi l'inversione di tendenza attuata con *WRC4*: il modello fisico non cambia radicalmente, ma quanto basta perché gli appassionati dei giochi di rally se ne accorgano.

Evidentemente consapevole dei progressi compiuti dalla concorrenza con *Colin McRae 04* e *Richard Burns Rally*, il team di Martin Kenwright ha preso una serie di contromisure. Il primo passo è stato quello di inserire un paio di elementi imprescindibili nel gioco ufficiale del World Rally Championship: le aree di servizio per rimediare ai danni subiti dalla vettura tra una tappa e l'altra e un menu per gestirne l'assetto. Le prime erano completamente assenti in *WRC3*, con le macchine che partivano nuove di zecca a ogni tappa: adesso invece si dispone di venti minuti da spendere per sistemare i danni eventualmente riportati da ciascuna delle nove sezioni della vettura (motore, freni, sospensioni, cambio, ecc). La fase di messa a punto è ora più corposa, con diverse voci da controllare e tanto di consigli dell'ingegnere del proprio team, mentre in passato era talmente risibile che poteva passare quasi inosservata. Il risultato è che qualsiasi modifica apportata alla propria quattroruote si nota immediatamente una volta in strada. Il che porta a discorrere della fisica...

La differenza fra *WRC4* e i propri predecessori si nota soprattutto controller alla mano, con un modello di guida che si sposta (leggermente) verso il realismo. Se in precedenza il tasto del freno poteva essere considerato un inutile accessorio, ora occorre prestare maggiore attenzione nel calcolo delle frenate se non ci si vuole trovare con le ruote bloccate in completo sottosterzo e quindi impossibilitati a curvare. Al di là di questo, il titolo SCEE vanta sempre un sistema di controllo intuitivo e simpatetico, che mette immediatamente a proprio agio il giocatore. Piace soprattutto la stabilità alle alte velocità, che permette all'auto di risparmiarsi pericolosi e immotivati effetti pendolo.

La novità numero uno è però costituita dal gioco online. Sono ben 16 i piloti che possono sfidarsi contemporaneamente in rete, le cui vetture appaiono come ghost car sugli schermi dei rivali, azzerando in questo modo l'eventualità di inopportune collisioni e di conseguenza ribadendo l'identità rallistica della simulazione. Una gara contro il tempo, fondamentalmente, ma in cui lo spirito agonistico viene amplificato dalla facoltà di vedere effettivamente gli avversari. Vincere una gara dopo aver assistito all'errore fatale di chi precede a pochi metri dal traguardo può produrre reazioni analoghe a quelle provate segnando un gol al 92° in un *Winning Eleven* qualsiasi. Detto in altre parole, se cercate un pretesto per rispolverare l'adattatore di rete sepolto in qualche cassetto dai tempi dell'ultima disconnessione dai server di *SOCOM 2*, *WRC4* è il titolo giusto.

In ogni caso, l'ultimo lavoro di Evolution non è solo qualità, ma anche quantità. Grazie alla licenza esclusiva detenuta da SCEE, sono presenti tutte le auto ufficiali del WRC, del gruppo N4 e di quello Super 1600 (C2, Fiesta, Clio e 206, per capirsi) e la bellezza di 16 rally, tra cui le novità Messico, Giappone e Sardegna. I chilometri da percorrere sono centinaia, al volante di vetture dalla stupefacente modellazione e circondati da scenari di notevole caratura per estensione e ricchezza di dettagli. Unici appunti vanno rivolti ad un aggiornamento non sempre tempestivo delle texture in secondo piano unito ad un visibile draw-in di alcuni dettagli grafici (come segnaletica stradale o cumuli di sassi a bordo pista).

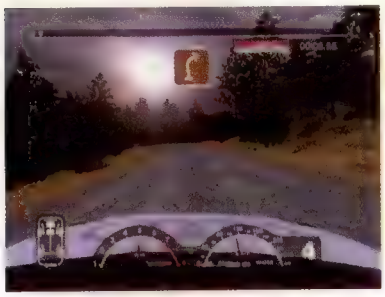
Complessivamente *WRC4* è un ottimo titolo. Forse non piacerà agli integralisti del realismo esasperato, ma vanta così tante opzioni e modalità di gioco che difficilmente verrà a noia nel breve periodo. La modalità online assieme alle leggera rivisitazione del modello di guida gli valgono indubbiamente il titolo di miglior gioco di rally per PlayStation2.

Voto: Otto su dieci

La sensazione di velocità sfrenata resta una delle armi più efficaci di *WRC4*. Piuttosto che inchiodarsi e testacodare al contatto laterale con eventuali barriere perimetrali (odiosa occorrenza nei precedenti *WRC*), le vetture si limitano a strisciarci la fiancata producendo graziose scintille

Colin McRae Rally 2005

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Codemasters** Sviluppatore: **Interno**



All'interno di un panorama rallysitico che tende a farsi sempre più affollato, rimane sempre riconoscibile la sagoma di *Colin McRae Rally*, serie che ha orami passato i sei anni di vita. E che la concorrenza si faccia pressante, si vede e si sente nelle scelte effettuate dagli sviluppatori nell'ultima edizione: dopo quella 2004 incentrata sull'offerta di un modello di guida più credibile e appagante, in questo capitolo l'attenzione si è spostata soprattutto sulle modalità di gioco, con evidenti scopiazzature da altri titoli.

In mancanza della licenza ufficiale WRC, il punto di riferimento per gli sviluppatori britannici sembra essere stato *Rallisport Challenge 2*: proprio come nel titolo di Digital Illusions, in *Colin McRae Rally 2005* trova posto una modalità principale basata su una serie di eventi in alternativa al precedente campionato del mondo (comunque presente fra le varie opzioni di gioco). Dall'asfalto allo sterrato, dalla neve al deserto, al volante di auto di varie cilindrate e con un differente tipo di trazione, il giocatore percorre una scala a 23 pioli fatta di mini-campionati di 6-10 gare. Al solito, vincendo si sbloccano altre auto che permettono di accedere a nuove competizioni. Una formula più semplice e immediata che permette un approccio più snello al gioco rispetto alla monumentale impresa legata al campionato.

Altra novità di rilievo è rappresentata dal gioco online: in questo caso, *Colin McRae Rally 2005* imbocca la medesima strada intrapresa da *WRC4* (con ghost-car a rappresentare le auto degli avversari), piuttosto che quella del già citato titolo Microsoft, fatta di sportellate senza vergogna e di infamie di ogni tipo. Il sistema funziona egregiamente, con un metodo di assegnazione punti che premia le prestazioni piuttosto che le ore dedicate al gioco online, facendo del ranking mondiale uno specchio sincero delle abilità alla guida dei vari avventori della rete.

Escludendo la modalità carriera e quella multiplayer online, *Colin McRae Rally 2005* non si differenzia granché dalla versione precedente, se non per l'eliminazione di alcuni difetti minori. Il modello di guida, per esempio, è rimasto sostanzialmente identico, ma è stato prestato un occhio di riguardo alla trazione: la differenza tra le due e le quattro ruote motrici è ora molto più evidente, imponendo un sensibile adattamento del proprio stile di guida a seconda dei casi. Inoltre, sebbene l'impostazione generale sia più arcade che simulativa, è stata data maggiore importanza alla fase di setup della vettura. Registrare l'assetto in base al proprio stile di guida e alle caratteristiche della tappa è fondamentale per strappare dei tempi decenti.

Guidare, comunque, è sempre gioiosamente divertente, grazie anche a un design dei tracciati più creativo. Gli scenari dei nove rally disponibili (la Germania si è aggiunta a Gran Bretagna, Svezia, USA, Finlandia, Australia, Grecia, Spagna e Giappone) sono molto vari e ben caratterizzati, con texture di ottimo livello e un utilizzo egregio degli effetti d'illuminazione (la versione PS2 è un gradino sotto *WRC4*, ma quella Xbox è un vero spettacolo visivo). Testimoniano questa varietà anche le 'frecce direzionali' rappresentative delle curve in prossimità: questi segnali, diventati delle vere mini-mappe, sono inizialmente indecifrabili, ma con il tempo offrono indicazioni esaustive al pilota che non ricordi la conformazione di ogni singola curva. Va detto, a onor del vero, che alcune di queste frecce sono imprecise e che possono fare più danni che altro, ma è comunque una caratteristica che **Videogiochi** vorrebbe vedere in altri titoli simili.

Il difetto più grosso di *Colin McRae Rally 2005* è quello di sembrare davvero una semplice edizione riveduta e corretta del suo predecessore, qualcosa della serie 'non abbiamo fatto in tempo a farlo prima, rimediamo ora'. Ignorando questa condizione, magari per aver perso la versione 2004, è possibile archiviare il titolo Codemasters come prodotto godibile e dotato di una buona longevità. Per l'eccellenza, però, rivolgersi altrove.

Voto: Sette su dieci

Video	
4:3	PS2, Xbox
16:9	PS2, Xbox
Audio	
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Extra	
Split-screen	PS2, Xbox (2)
Online	PS2, Xbox, PC (8)
LAN	PS2, Xbox, PC (8)

Il track design è migliorato parecchio rispetto all'anno passato, ma le piste strette, fiancheggiate da un folto numero di alberi, non perdonano il benché minimo errore

Annuario dell'auto

Pur senza licenza ufficiale, *Colin McRae Rally 2005* presenta un parco macchine eccellente, che non mancherà di soddisfare i fan della disciplina. Dopo aver stupito il mondo con l'introduzione del leggendario Gruppo B nell'episodio dello scorso anno, Codemasters elargisce agli appassionati delle quattroruote un totale di 34 vetture, con alcuni piccoli capolavori come la Lancia 037, la Toyota Celica, la Mini Cooper e l'Alfetta GTV. Oltre ad auto storiche del mondo del rally, il racing game d'oltremanica propone la Nissan Patrol 4x4 con cui McRae ha affrontato il Dakar Rally quest'anno.

4:3	PS2, Xbox
50/60Hz	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic	PS2, Xbox
Dolby Digital 5.1	Xbox
Online	Xbox, PC (8)
Splitscreen	Xbox (4), PS2 (2)

I veicoli possono essere potenziati ma non collezionati dal momento che i nuovi acquisti necessari per partecipare alle classi superiori sostituiscono i precedenti modelli

L'uomo cannone

Fra le varie modalità di gioco meritano menzione particolare una serie di prove di abilità balistica mista a sadismo. Salto in lungo, salto in alto e gigantesche rivisitazioni del lancio delle freccette e del gioco dei birilli prevedono l'eiezione del pilota attraverso il parabrezza nel momento e con l'angolazione ottimali allo scopo di centrare gli obiettivi del caso. La fisica ragdoll è protagonista assoluta mentre l'improvvisato Icaro fende l'aria con disarticolato abbandono prima di schiantarsi a terra con un tonfo. La mancanza di sangue e danni al pilota (che di fatto può essere interpretato come un semplice manichino) dirotta sul piano della comicità un'esperienza che altrimenti avrebbe potuto risultare moralmente discutibile.

Flatout

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Empire Interactive** Sviluppatore: **Bugbear**

Flatout è un racing game particolare. E te ne accorgi presto, quando dopo cinque minuti di gioco sei ancora al primo giro, e della vittoria non sembra importarti nulla. Il realismo del modello fisico che sottende la devastazione perpetrabile dentro e fuori i tracciati di *Flatout* è così affascinante che non è umanamente possibile resistere alla tentazione di impattare contro qualsiasi elemento scenografico a portata di radiatore al solo scopo di 'vedere l'effetto che fa'. Sbagli una curva, e le barriere protettive esplodono, le staccionate si frantumano, le impalcature collassano, sparpagliando sulla pista rispettivamente pneumatici, assi di legno e barre di ferro. Urti il braccio meccanico di una scavatrice, e la parte superiore di quest'ultima ruota intorno al suo asse come una giostra medievale. Ti inchiodi ad un palo della rete elettrica, e questo si inclina, portando il cavo che lo collega al successivo a flettersi placidamente verso terra.

Ma ancor più sorprendente è la rilevanza della propria velocità sull'esito degli urti. Al pari delle vetture in pista, ogni elemento scenografico denuncia una massa ed un peso specifici. Certa segnaletica stradale fissata a basi di cemento si limita ad oscillare allorquando 'toccata', per stirarsi solo se investita con l'opportuna veemenza. Baciare delicatamente il sostegno di un'impalcatura non provoca il crollo della struttura, ma l'arresto del mezzo. È sufficiente spingere col paraurti su una piramide di tronchi per vederla srotolarsi sulla pista. *Flatout* è lo *Psi-ops* dei giochi di guida. Forse addirittura l'*Half-Life 2*.

Asservite alla medesima accuratezza fisica, le vetture rispondono alle collisioni con il disturbo dell'assetto, lo sbalzo dell'avantreno o il ribaltamento totale a seconda della gravità dell'impatto. Credibili metamorfosi strutturali, assolutamente prestabilite nella forma, ma ciononostante efficaci nella resa, graffiano e masticano le lamiere, aggravando la già precaria riconoscibilità dei mezzi in conflitto con l'asportazione di connotati importanti, dal cofano ai paraurti, dalle marmitte agli sportelli. Neanche i piloti possono dirsi immuni alle forze in gioco. In occasione degli schianti frontali, si proiettano al di là del parabrezza producendosi in voli scomposti col sostegno dell'inevitabile fisica ragdoll.

Flatout è anche un gioco esteticamente appagante. La ricca colorazione e i dettagli delle vetture sono sorprendenti considerato che il motore grafico sa gestirne otto contemporaneamente e che le routine fisiche sono presumibilmente avide di preziosi cicli computazionali. I tracciati, di converso, sebbene squisitamente ondulati e riccamente arredati, peccano in varietà, serpeggiando in scenari riconducibili alla medesima fonte di ispirazione 'rustica'. Ma all'atto pratico si tratta di un problema marginale dal momento che tanto la natura fortemente fisica-dipendente del gameplay quanto la fallibilità dell'intelligenza artificiale, impediscono alla ripetitività di prendere il sopravvento sulla gioia della rissa. Non mancano, inoltre, eventi 'speciali' come il classico massacro motorizzato all'interno di apposite arene circolari e particolari prove di abilità 'balistica' (vedi box).

Sebbene quasi indistinguibile da quella PlayStation2, la versione Xbox gode di un frame rate mediamente più stabile, ma soprattutto di un'intrigante modalità multiplayer online (particolarmente adatta al genere), laddove l'edizione per il sistema Sony concede solo il tradizionale splitscreen

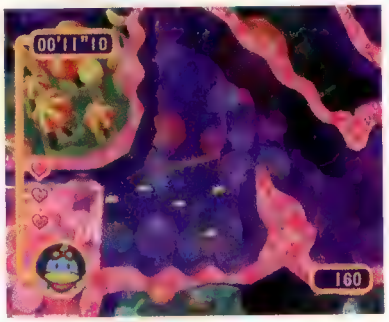
Sebbene l'imprevedibilità congenita ad una dinamica di gioco fondata sulla fisica sia motivo di fascino durante i primi esperimenti con *Flatout*, quando si cerca di compiere seri progressi, diventa una sentenza di condanna alla frustrazione perpetua. Può essere sufficiente la sportellata di un rivale o un frontale con annessa eiezione del pilota per ipotecare la propria presenza sul podio. Pur nella sua eccellenza, la fisica può essere motivo di sconforto quando si è costretti a resettare la posizione della vettura sul tracciato perché impantanata in un mare di detriti o ineluttabilmente in bilico su un guard rail con le ruote motrici sollevate da terra. La devastazione scenografica premia con l'accredito di una proporzionale quantità di boost, ma non è mai abbastanza né per ripagare del tempo perduto né per stimolare la demolizione stessa. In altre parole, è sempre meglio evitare le collisioni piuttosto che provocarle.

Viene quindi da chiedersi cosa resti del racing game *Flatout* tolta la lussureggiante fisica in cui è immerso. Banalmente, è una sorta di remake di *Destruction Derby*, incapace di risolverne le problematiche basilari (casualità, imprevedibilità) ma indubbiamente rissoso quanto basta per soddisfare gli spiriti filocatastrofisti.

Voto: Sette su dieci

Kururin Squash

Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**



La possibilità di personalizzare il proprio elicottero è solo una delle opzioni offerte. Esistono pale per tutti i gusti, anche se Videogiochi deve confessare un debole per quelle adornate da funghetti e da fragoline

Pare strano iniziare ad esaminare *Kururin Squash* partendo da quella che tutto sommato potrebbe essere considerata una 'caramella' regalata da Nintendo ai fan della minuscola serie nata sul suo portatile a 32bit. Eppure, da un certo punto di vista, sembra la cosa più normale del mondo. La 'caramella' in questione è la possibilità, tramite la connettività con il GBA, di accedere ad un minigioco piuttosto sciocco e quindi decisamente riuscito, capace addirittura di mettere in ombra (almeno per un po') la modalità principale di *Kururin Squash*. Sullo schermo di GBA compare lo scarabocchio di un elicotterino, adornato con fiori, funghi e amenità varie. Sul televisore di casa, invece, GameCube proietta tre elicotteri, dei quali solo uno replica fedelmente quello rappresentato sul portatile. L'obiettivo è identificare e segnalare prima degli altri giocatori (o prima che scada il tempo limite) quale dei tre elicotteri televisivi corrisponde a quello che ci si ritrova tra le mani. Insomma, per i fan de La Settimana Enigmistica, una sorta di 'Aguzzate la Vista' digitale. Inutile dire che più un gioco è semplice, sciocco e basato sulla competizione, più è facile che causi dipendenza. Ed inutile dire che, tutto sommato, un gioco del genere non avrebbe mai potuto essere commercializzato sotto altra forma se non quella di un piccolo omaggio inserito in una produzione più grande. Che poi, nel caso di *Kururin Squash*, tanto più grande non lo è di sicuro, anzi.

In effetti **Videogiochi** adora i titoli budget, e non tanto per il rassicurante fattore economico, quanto perché pare proprio che molte software house si sentano giustificate dal basso profilo (sia a livello di finanziamenti che di produzione) a sperimentare inediti approcci ludici. Esattamente come *Atsumare!! Made in Wario*, anche *Kururin Squash* nasce come una versione remix e arricchita del riuscitissimo rompicapo disponibile per GBA. La meccanica di gioco, almeno per quanto riguarda i primi livelli, si limita a ricalcare pedissequamente quella ormai collaudata nella serie portatile (più specificatamente quella del primo episodio piuttosto che di *Kururin Paradise*, il misconosciuto seguito mai pubblicato fuori dai confini giapponesi), con il giocatore impegnato a manovrare un piccolo elicottero dalle pale gigantesche all'interno di un complesso labirinto inquadrato rigorosamente dall'alto. Il felice attraversamento di quest'ultimo presuppone che non se ne tocchino le pareti, il che costringe ad infilare i passaggi più angusti nel momento il cui le pale (dalla lenta rotazione in senso orario, o antiorario nel caso in cui impattino contro infidi respingenti) si trovano alla giusta angolazione.

Muoversi in minuscoli corridoi dalla colorazione rigorosamente acida, trattenendo il respiro e districandosi con grazia e tempismo attraverso passaggi tortuosi è fonte di una gratificazione immediata, rafforzata (esattamente come in *Super Monkey Ball*) dal piacere tattile del movimento analogico, senza dubbio l'elemento che più mancava alle due versioni portatili.

Ma non solo. Dopo la prima manciata di livelli si viene sorpresi da una serie di variazioni sul tema più o meno riuscite (o meglio, più o meno simpatiche), che vedranno il piccolo elicottero in grado di disimpegnarsi anche lungo una terza, illusoria, dimensione (nei livelli acquatici, quando è possibile immergersi per evitare tronchi galleggianti e forti correnti), di trasformarsi in una improbabile astronave da shoot'em up e, addirittura, di rimanere ancorato ai binari che attraversano alcuni schermi, con il giocatore al comando di una sorta di locomotiva impazzita. I vari labirinti, insomma, nonostante non siano numerosissimi, offrono una sfida impegnativa, snervante e assai gratificante, esattamente come almeno una delle opzioni riservate al multiplayer (vedi box).

E **Videogiochi**, in questo caso, non si riferisce al minigioco di cui si è accennato in apertura, anche se tutto sommato gli aggettivi in questione potrebbero tranquillamente descriverlo: impegnativo, snervante e assai gratificante.

Voto: Sette su dieci

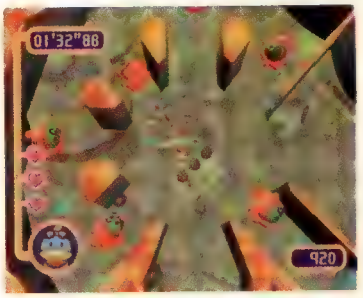
Scheda Tecnica

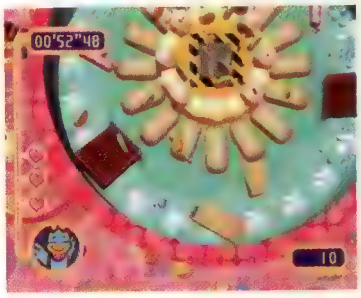
4:3

Stereo

Split-screen 4

Connettività con GBA





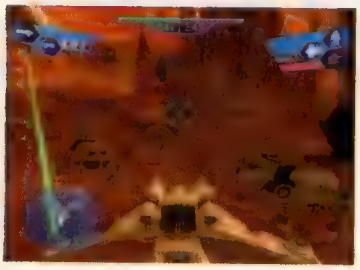
La stravagante colonna sonora, che bizzarramente rimanda ai 'classici' del cinema erotico italiano, sposa alla perfezione la semplicistica, coloratissima e zuccherosa veste grafica

Quando girano le pale

Oltre alla possibilità di sfidare tre amici nel minigioco per GBA, *Kururin Squash* offre anche due sezioni dedicate al multiplayer classico. La prima è decisamente quella meglio riuscita: i partecipanti sono impegnati in una gara di velocità ad alto rischio di collisione tanto con le pareti dei labirinti quanto con gli elicotteri avversari. La seconda, invece, si limita ad organizzare una banale (e invero noiosetta) zuffa tra elicotteri, appoggiandosi ad un'improbabile repertorio di armi e poco altro.

scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox
16:9	PS2, Xbox
50/60Hz	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Online	PS2 (16), Xbox (34), PC (32)
LAN	Xbox (16), PC (50)
Split-Screen	PS2 (2)



Il frame rate cala sensibilmente online, tanto nella versione PS2 quanto in quella Xbox, ciononostante si mantiene stabile a beneficio della giocabilità. Su PS2 la chat vocale è attivata, appunto, dalla voce piuttosto che dalla pressione di un tasto come in *SOCOM*

Usa la Forza...

Nella modalità Galactic Conquest ogni pianeta conquistato porta in dote dei vantaggi permanenti alla squadra che lo controlla. Il più sensazionale è senz'altro lo 'Jedi Hero', una funzione che permette di portare sul campo di battaglia bot alleati intrisi di Forza come Dooku, Luke Skywalker e il padre di quest'ultimo. Sebbene gli Jedi siano indubbiamente i personaggi più spettacolari, ogni altro protagonista ostenta ottime animazioni, un altro esempio di come la completezza grafica di *Battlefront* ne rafforzi considerevolmente il fascino.

Star Wars Battlefront

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Lucas Arts** Sviluppatore: **Pandemic Studios**

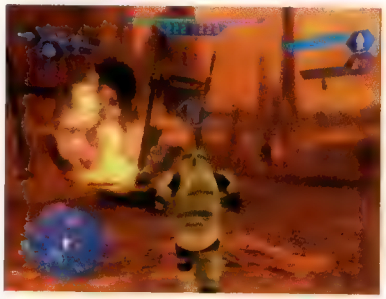
È facile ridestare il feeling di *Star Wars* nel fan devoto. Tutto ciò di cui hai bisogno è il giusto effetto sonoro: il 'wooosh' della spada laser, i primi 10 secondi del tema musicale e ti ritrovi ancora una volta in quel tunnel della Morte Nera che affrontasti al cinema. Il difficile è evitare che quel feeling si affievolisca entro livelli ripetitivi abitati da personaggi di cartone.

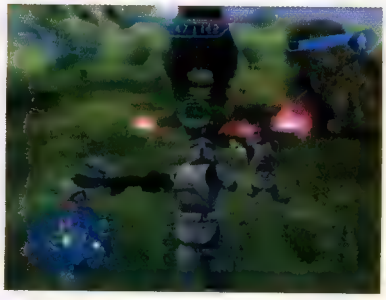
Con *Star Wars Battlefront*, Lucas Arts tiene fede alla sua pubblica promessa di offrire solo giochi di qualità legati al franchise. Questa non è una rivisitazione della saga come *Republic Commado*, né si tratta di una semplicistica accozzaglia di 'momenti' (sebbene non manchino). *Battlefront* ricrea piuttosto ogni scenario bellico descritto nella 'doppia trilogia' cinematografica di George Lucas, con il giocatore in grado di assumere il ruolo di un membro delle truppe ribelli come di un clone, di un droide come di un soldato imperiale. E nonostante (o forse proprio per questo) manchi una storia, *Battlefront* offre anche l'esperienza più autentica e romantica di Star Wars dai tempi del coin-op di vent'anni fa.

Per gli sviluppatori losangelini di Pandemic non dev'essere stato facile garantire la giocabilità nel rispetto delle regole di Star Wars, e di fatto il bilanciamento fra le varie razze e le rispettive classi non soddisfa pienamente quei criteri di perfezione richiesti dai giocatori più ossessionati e ossessionanti. Ciononostante *Battlefront* ha il gran merito di essere un gioco di Star Wars 'completo' in tutti i sensi: tutti i veicoli possono essere pilotati, dallo speederbike alle gigantesche unità d'assalto terrestre, passando per il caccia interstellare, mentre i bot si mischiano ai partecipanti umani per ricreare popolose battaglie su larga scala.

I caccia sono le vittime più illustri dell'indispensabile processo di bilanciamento, con tempi di ricarica lentissimi e controlli pesanti. Ma, esattamente come ogni altro aspetto di *Battlefront*, se usati al momento giusto e nel posto giusto possono cambiare il corso di una battaglia. È quasi possibile percepire il lavoro di beta-testing a cui è stato sottoposto il prodotto prima di giungere a questo stato. Non male considerato che le precedenti produzioni di Lucas Arts non richiedevano questo genere di attenzioni.

La modalità in singolo è esaltata da controlli robusti e da un livello d'azione elevatissimo, caratteristiche che ne fanno ben più di una semplice pertinenza rispetto alla modalità multiplayer. Semplicemente, giocare da soli significa affrontare una versione più 'ignorante' del tradizionale shooter a squadre, sebbene con inquadratura in terza persona o da sopra la spalla. Respawn infiniti aiutano a conquistare i punti di controllo che separano dalla vittoria finale mentre la modalità Galactic Conquest irreggimenta l'azione in una gradevole struttura alla Risiko.





Ma è online che il gioco davvero brilla, con veicoli che incoraggiano il lavoro di squadra (in particolare se c'è da fare lo 'sgambetto' ad un AT-AT) e le differenti tipologie di soldati a significare una chiara distribuzione dei ruoli nel gruppo. Ovviamente, decidere di essere un pilota di caccia o un cecchino ha infinitamente più senso quando hai di fianco compagni in carne ed ossa con la giusta predisposizione mentale.

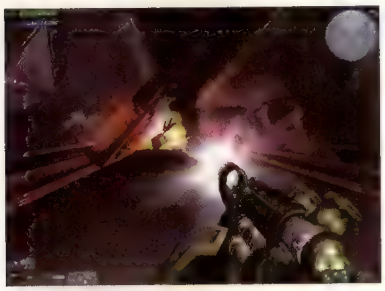
In fine, sebbene le arene (16, ambientate su 10 pianeti) suggeriscano dinamiche di gioco leggermente diverse, *Battlefront* non è così vario come avrebbe potuto essere. Gli obiettivi extra di ogni mappa sono meno importanti rispetto ai punti di respawn necessari a garantire un costante afflusso di rinforzi.

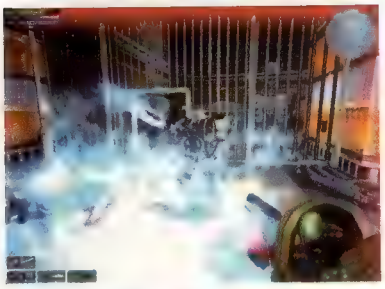
Nell'attesa dell'inevitabile seguito, *Battlefront* può essere tranquillamente considerato l'ultimo grande gioco di Star Wars. L'utenza PS2 online potrebbe venirne sedotta finendo per allontanarsi definitivamente dalle incertezze di *SOCOM II*, mentre quella Xbox gradirà un'alternativa ad *Halo 2*. Gli habituè del gioco online su PC non mancheranno di criticare la maggiore linearità del gameplay, ma la verità è che Pandemic è riuscita a portare su console un nuovo genere. Ma forse è un'altra la ragione per cui *Battlefront* ti 'prende': nessun altro videogioco ti dà la stessa impressione di giocare con le action figure di Star Wars.

Voto: Otto su dieci

Tribes: Vengeance

Sistema: **PC** Versione: **Americana** Produttore: **Vivendi Universal** Sviluppatore: **Irrational Games**

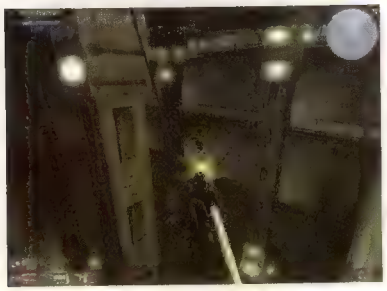


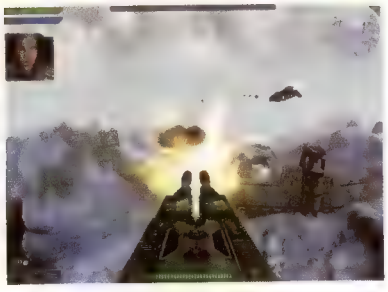


Stravolgendo l'impostazione prettamente multigiocatore dei precedenti episodi ad opera di Dynamix, antesignani degli sparatutto massivi stile *Battlefield 1942*, Irrational Games ha inventato un nuovo *Tribes*, ridimensionandone la struttura in chiave più dinamica ed immediata. Un FPS a metà strada fra *Battlefield* e *Quake III*, in cui gli scontri tra i partecipanti alla bagarre online si risolvono con pochi scambi di colpi, ma nel contempo ricco d'elementi strategici, derivanti dalla possibilità di personalizzare il proprio equipaggiamento oltre che di disporre di veicoli ed installazioni armate.

Come nei precedenti *Tribes*, i giocatori possono indossare tre classi d'armature, diverse per velocità, resistenza e carico bellico. Quest'ultimo comprende oltre ad armi di ogni tipo (trasportabili fino ad un massimo di tre), una serie di dispositivi che contribuiscono a specializzare le capacità di ogni soldato, a beneficio delle tattiche di squadra. La versatilità dell'equipaggiamento è esaltata da un sistema che concede infinite possibilità al giocatore, consentendogli di usare armi ed attrezzi nei modi più diversificati al fine di sorprendere i nemici.

L'intricata rete di fortezze e sensori che caratterizzava i prequel è stata sostituita da installazioni dotate di armamento fisso, alimentato da un generatore la cui demolizione ne neutralizza ogni protezione. Similmente a quanto avviene in *Battlefield* e *Star Wars: Battleground*, la conquista delle installazioni ha corso rimanendo nei pressi del nucleo centrale per un determinato numero di secondi badando a respingere le forze nemiche.





L'ampia libertà d'azione concessa rinvigorisce anche le modalità di gioco multiplayer più classiche, quali il Deathmatch ed il Cattura la bandiera. È ad esempio possibile aggirare il limite di trasporto dei mezzi volanti agganciando dei soldati al velivolo con un rampino, oppure guadagnare posizioni di cecchinaggio imprevedibili grazie al jet pack. Alle modalità di gioco comuni, *Tribes* affianca alcune formule più insolite quali Fuel, dove si vince recuperando taniche di carburante sparse per la mappa, oppure Ball, una via di mezzo tra una partita a football ed un conflitto a fuoco.

Considerata la natura multigiocatore della saga di *Tribes*, Irrational Games ha insolitamente sfruttato l'universo precedentemente ideato da Dynamix a scopi puramente ornamentali per ideare una coinvolgente modalità a singolo giocatore. Nella dozzina di ore necessaria a completarla, si partecipa al conflitto fra i membri delle tribù e l'oppressiva famiglia imperiale dai punti di vista d'entrambe le fazioni, impersonando svariati protagonisti della storia in differenti fasi temporali. Al variare del proprio alter ego corrisponde l'alternanza fra aree all'aperto e claustrofobiche basi sotterranee, con le prime che esaltano per l'autonomia offerta nel definire la propria tattica di gioco, e le seconde che ammorbano per via della loro progettazione tradizionale, spesso inalveata lungo percorsi prevedibili.

La modalità in single player ha inoltre il pregio di introdurre il giocatore alle future sfide online, caratteristica che compensa l'impossibilità di sperimentare le modalità multigiocatore affrontando dei bot. Invece di addestrarsi con avversari simulati spesso caratterizzati da capacità intellettive limitate, il giocatore assimila l'impiego degli equipaggiamenti in situazioni di gioco elaborate a questo scopo. Può capitare, ad esempio, di poter contare solo sul rampino per scalare le rovine di un edificio oppure di dover ingaggiare combattimenti aerei con cannoniere volanti affidandosi al proprio jet pack.

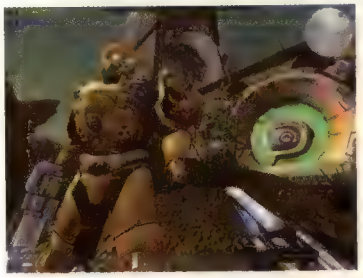
Sebbene strutturalmente ben progettato e tecnicamente attuale, *Tribes: Vengeance* è stato vittima di una distribuzione frettolosa da parte di Vivendi, tant'è che la patch correttiva uscita poco dopo la commercializzazione del gioco è di fondamentale importanza (siamo comunque lontani da quel criminoso livello di incompletezza di *Tribes 2* che portò allo scioglimento di Dynamix). Ciononostante *Vengeance* riesce immediatamente ad esprimere le sue doti in ambito multigiocatore, offrendo agli amanti della guerriglia online un eccellente scenario entro cui condurre le loro battaglie.

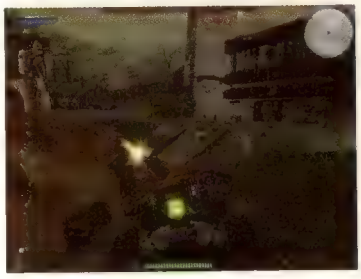
Voto: Otto su dieci

Athlon/Pentium III 1GHz
256MB RAM
Scheda grafica 32MB (DirectX 9)
Scheda sonora (DirectX 9)
5GB su hard disc

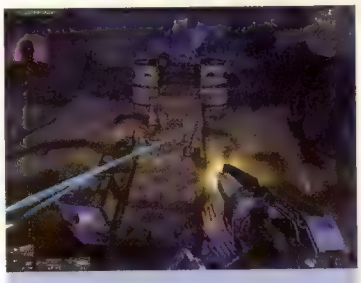
Athlon XP/Pentium IV 2,5GHz
512MB RAM
Scheda grafica 128MB (DirectX 9)
Scheda sonora (DirectX 9)
5GB su hard disc

LAN	32
Online	32





Il Rover è dotato di una stazione di rifornimento mobile che permette di modificare il proprio equipaggiamento anche lontano dalla base



Rocket man

Equipaggiamento standard di ogni armatura, il jet pack è l'elemento distintivo della saga di *Tribes*. Gli ampi balzi che concede di eseguire offrono una rapida soluzione alternativa agli ostacoli morfologici opposti dalle mappe oltre a risultare particolarmente utili per sorprendere il nemico con attacchi in picchiata. Guai però ad abusarne dal momento che nella fase discendente del volo si è estremamente vulnerabili.

Ratchet & Clank 3

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Insomniac Games**

4:3
16:9

Stereo

Online 8
Splitscreen 4

L'esplorazione si è ufficialmente conclusa nella serie di *Ratchet & Clank*. Quel senso di progressione alla *Metroid*, scandito dal ritrovamento di nuovi e intriganti gadget ed upgrade, è evaporato completamente. Come in *Ratchet & Clank 2*, la strana coppia ideata da Insomniac inizia la sua terza avventura con tutto il bagaglio di abilità che nel titolo d'esordio aveva metodicamente accumulato in un appassionante andirivieni fra i quattro angoli dell'universo. Quell'Helipack che in Metropolis sembrava un'incredibile scoperta è ormai di serie sul piccolo Clank mentre nuotare sott'acqua sospinti dall'Hydro-pack non è più una conquista, ma un'azione naturale come il doppio salto.

È evidente la volontà di Insomniac di rispettare una certa coerenza storica, ma laddove in *Ratchet & Clank 2* il team californiano si è limitato ad aggiungere più armi ed imbottire i livelli di nemici, in *Ratchet & Clank 3* si è dimostrato più deciso e maturo nell'opera di ridefinizione del gameplay. Il risultato è, curiosamente, un prodotto tanto diverso quanto complessivamente migliore.

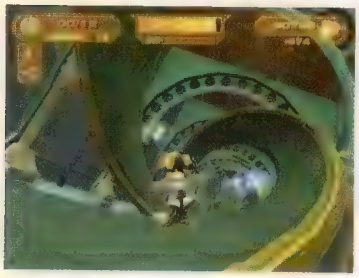
Ratchet & Clank 3 è un action game nel senso più blastatorio che possiate attribuire a questa vaga etichetta. Non mancano fasi platform, non mancano mini-game, non mancano puzzle, ma il grosso dell'esperienza si vive imbracciando un'arma, immersi in un clima di guerra totale intergalattica. Fanteria robotica alleata combatte spesso al fianco del duo, esprimendo gioia, disappunto o disperazione con voce squisitamente elettronica mentre l'esercito nemico si riversa in abbondanza e varietà sulla scena, obbligando ad un accorto sfruttamento dell'arsenale (upgradabile con l'uso) a propria disposizione. Alcune missioni sono strutturate come vere e proprie operazioni militari da condurre completando le fasi che le scandiscono, dalla difesa di un gruppo di soldati sotto assedio alla conquista di una roccaforte nemica, passando per l'attivazione di importanti installazioni difensive o per la copertura dei propri compagni in marcia. Due nuovi mezzi di trasporto, l'Hovership e il Turboslider, conferiscono ulteriore dinamicità alle procedure, con il primo in grado di scagliare missili dal cielo e il secondo di mietere vittime ad alta velocità a terra.

Ma ciò che realmente fortifica ed esalta la nuova impostazione adottata da Insomniac è l'intelligente rifinitura a cui è stata sottoposta l'interfaccia utente. È ora possibile switchare liberamente fra ben tre differenti schemi di controllo: quello tradizionale, uno 'alla *SOCOM*' ed una soluzione che riprende visuale e mappatura dei comandi dell'FPS classico. Ogni potenziale ostacolo alla fluida espressione della propria sagacia blastatoria è stato eliminato introducendo 'alleggerimenti' come la possibilità di scorrere rapidamente fra le ultime tre armi equipaggiate senza dover richiamare alcun menu o di rifornire di munizioni l'intero armamentario con un'unica operazione d'acquisto presso le tradizionali postazioni di vendita.

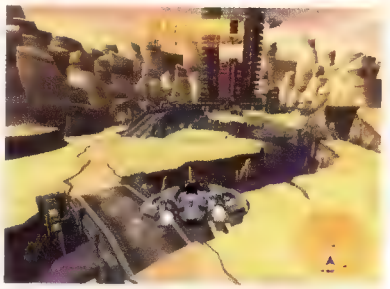
È guerra totale in *Ratchet & Clank 3*, e della migliore specie. Tali e tante sono le modifiche apportate alla meccanica di gioco che la modalità online non poteva non venire presa in considerazione. Ma non crediate si tratti di una banale aggiunta. Un'esperienza completa ed autonoma attende gli avventori della rete, fatta di Deathmatch, Cattura la bandiera e soprattutto Assedio, dove nodi strategici vanno conquistati sulla via della base nemica per guadagnare armi e mezzi a beneficio della propria squadra. Al di là degli otto partecipanti ammessi, le vaste mappe di gioco danno ospitalità a (ro)bot e sistemi di difesa automatici allestendo uno scenario di guerra ricco di variabili strategiche. Il tutto sorretto da un net code altamente performante che immunizza da lag i sessanta fotogrammi al secondo d'ordinanza e ammette la *libera* chat vocale.

La storia della nuova trilogia targata Insomniac è una di quelle che non si raccontano spesso in questa industria, dove il seguito equivale spesso al prequel 'più grande e più ricco'. Nel corso della sua evoluzione, *Ratchet & Clank* ha subito una vera e propria metamorfosi, una riconsiderazione di intenti che ha portato a qualcosa di sinceramente nuovo e imprevedibile. Uno sparatutto con accenni di elementi platform, ma confezionato con la competenza e la verve innovatrice che poche software house occidentali possono vantare. Non lasciatevi ingannare dal suo aspetto infantile. *Ratchet & Clank 3* è roba seria. Probabilmente uno dei migliori videogiochi di questa generazione.

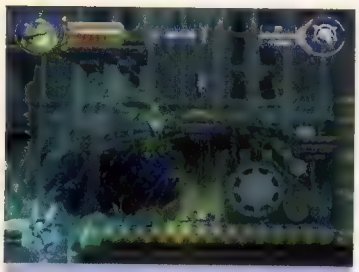
Voto: Nove su dieci



La modalità Assedio è fondamentalmente analoga a quella Energia introdotta in *Unreal Tournament 2004*. In *R&C3* va usata la chiave inglese per attivare i nodi (in foto), ma non prima di aver abbattuto le tre torrette mitragliatrici e gli eventuali droidi posti a sua difesa. Il gioco di squadra è pertanto fondamentale



R&C3 è tratteggiato col consueto umorismo in salsa sci-fi, un universo dove parodie robotiche di Britney Spears cantano il desiderio di sterminare ogni creatura organica e un capitano pazzo illustra il suo piano 'qwarktastico' mostrando disegni esplicativi da prima elementare



Vid Comic

La serie *Ratchet & Clank* è sempre stata una macedonia di generi e, malgrado il potente orientamento verso le dinamiche blastatorie, quest'ultima edizione non fa eccezione. Mancano i combattimenti interstellari, mancano le grindate sulle monorotaie e mancano gli emicranici puzzle game legati alle fasi di hackeraggio (sostituiti da una soluzione che premia i riflessi in luogo della spremitura meningea). Ma c'è il rhythm game (in chiave 'linguistica'), c'è Giant Clank e soprattutto c'è il platform game, puro, tradizionale, bidimensionale: cinque livelli di azione salterina distribuiti in cinque cartucce 'Vid Comic' raccontano la storia pregressa del Capitano Qwark in un delizioso omaggio al genere, con tutti i suoi clichè rivisitati da mani esperte e con un pizzico di divertito autocitazionismo.

Sly 2: La Banda dei Ladri

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Sucker Punch**

Dopo Naughty Dog, un altro team interno a Sony sceglie la strada dell'ampliamento progressivo del proprio franchise. *Sly Raccoon*, al pari di *Jak & Daxter*, nasce come 'semplice' platform tridimensionale. E, proprio come successo l'anno scorso con *Jak II*, il nuovo lavoro di Sucker Punch si avventura nel campo dell'action game a 360°, relegando l'azione piattaformica al ruolo di comprimaria all'interno di un piatto ben più ricco.

L'opera di rinnovamento intrapresa dal team di Seattle è partita dall'allargamento del cast di personaggi giocabili. La tartaruga Bentley e l'ippopotamo Murray, poco più che semplici comparse nel primo episodio, diventano ora veri e propri protagonisti delle vicende, alternandosi insieme a Sly sotto il controllo del giocatore. Bentley, il cervello del gruppo, è sprovvisto di particolari doti atletiche o di combattimento, rendendosi adatto a missioni basate sul puzzle solving o sull'impiego di gadget più o meno sofisticati. Murray, il più arcigno dei tre, ben si presta al trasporto di refurtiva ingombrante o allo scontro fisico con i nemici del caso. Sly, infine, si conferma nel ruolo di ladro acrobata, assolvendo a compiti legati all'azione piattaformica e alle dinamiche stealth.

Anche sul fronte del level design i cambiamenti sono stati sostanziali. In luogo della rigida suddivisione in stage del prequel, *Sly 2* propone macro-ambientazioni entro cui agire per arrivare all'obiettivo del colpo, solitamente ben custodito in una fortezza. Per raggiungere quest'ultima è necessario superare prove di destrezza della più disparata natura sfruttando le specifiche abilità dei tre membri della banda. Il risultato è un'esperienza di gioco composita, contaminata da miriadi di generi differenti. Il repertorio delle meccaniche proposte è incredibilmente eterogeneo: si va dallo sparatutto al rhythm game, passando per sessioni in stile picchiaduro a incontri e altre che prevedono l'utilizzo della macchina fotografica per catturare fantasmi o indizi, scimmiottando produzioni più seriose come *Project Zero* e *Beyond Good & Evil*.

Tra un diversivo e l'altro, il filo conduttore rimane l'impianto ibrido fatto di dinamiche platform e stealth su cui poggiava il primo episodio. Ma in mezzo ad una varietà così strabordante, il rischio è quello di perdere un'identità precisa. Ed è quello che è successo. Di fatto, piuttosto che un platform game, *Sly 2* è uno zibaldone di minigiochi tanto immediati quanto banali, nonché reiterati ciclicamente con varianti trascurabili. Già a metà avventura il gioco comincia a soffrire il peso della ripetitività, complice anche una lunghezza lorda leggermente superiore alla media del genere.

Più in generale, l'ultima opera di Sucker Punch è chiaramente orientata verso un target d'utenza molto giovane. L'utilizzo del cel shading, unito ad un accattivante character design, dona a *Sly 2* un piacevole aspetto cartoonesco (peraltro immune dai cali di frame rate che affliggevano il precedente episodio), mentre la calibratura verso il basso del livello di difficoltà ed una certa semplificazione del sistema di controllo assicurano un'esperienza senza traumi. I minigame si basano sull'utilizzo di una manciata di tasti, mentre nelle sessioni platform la frustrazione viene scongiurata dalla presenza di numerosi check point anche all'interno della stessa missione. La sensazione è che l'action game Sony vada inteso come parco giochi natalizio per un pubblico pre-adolescenziale, e quindi non troppo esigente in quanto a livello di sfida e profondità delle meccaniche.

Al di là degli 'alibi' legati alla fascia di giocatori a cui è rivolto il prodotto, è difficile non considerare questo nuovo capitolo del franchise come un parziale passo indietro. Malgrado l'eleganza estetica e la mancanza di difetti macroscopici, la seconda avventura del procione Sony propone una struttura basata sulla giustapposizione di clichè videoludici piuttosto che sulla loro integrazione all'interno di un gameplay coerente. Una scelta che relega *Sly 2* a status di leggero divertissement per un pubblico poco smaliziato.

Voto: Sei su dieci

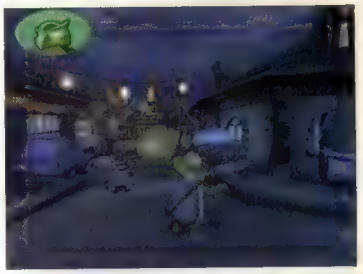
Il supporto all'headset USB aggiunge varietà alle elementari dinamiche stealth del gioco, permettendo di depistare le guardie 'rumoreggiando' nel microfono. Un'idea già implementata in *Manhunt* di Rockstar Games

scheda tecnica

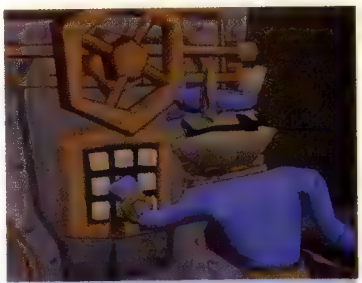
4:3

Stereo
Surround

Supporto headset USB



Distruggendo le ambientazioni è possibile racimolare monete extra. Rispetto al primo episodio, l'interazione con i fondali è maggiore, e gli scenari ne guadagnano in termini di credibilità



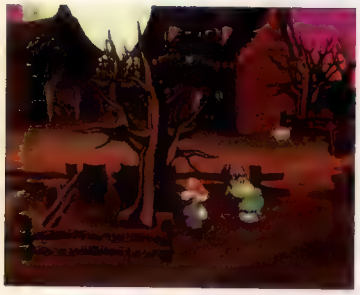
Hop hop, gadget ladro!

In *Sly 2* non potevano mancare i gettoni d'oro, ormai consolidata 'moneta unica' nel mondo dei platform game. Una volta tornati al proprio rifugio, è possibile collegarsi al sito web Ladronet per comprare nuovi gadget con quanto guadagnato in missione, oppure per convertire in denaro vasi o gioielli sottratti al nemico. Gli add-on sono personalizzati per ogni membro della banda e, una volta associati ai tasti dorsali, permettono di eseguire attacchi o manovre inedite con semplicità. Inoltre, in ogni scenario è presente una cassaforte, al cui interno è celato un nuovo gadget. Raccogliendo tutti gli indizi nascosti nell'area, Bentley sarà in grado di risalire alla combinazione.

Scheda tecnica

Video
4:3

Audio
Stereo
Dolby Pro Logic II



Le situazioni in cui Mario si andrà a cacciare rimandano alle sue precedenti avventure (e alla storia di Nintendo), presentando personaggi e jingle presi di peso dalla bacinella immaginifica di Miyamoto e compagni

Recita scolastica

Uno dei punti di forza di *The Thousand-Year Door* è senza dubbio il sistema di combattimento, strettamente imparentato con quello dei classici RPG eppure rivoluzionato da una serie di meccaniche genuinamente arcade. Tra queste spicca l'importanza riservata al senso del ritmo, indispensabile per eseguire gli attacchi più spettacolari (e più efficaci) e per scatenare l'entusiasmo del pubblico impegnato a seguire le proprie esibizioni comodamente seduto sulle poltroncine di un teatro. Insomma, tra mosse stilose, Punti Fiore (i classici Punti d'Attacco) e scenografie che crollano addosso agli 'attori' è difficile sbuffare all'avvio dell'ennesimo combattimento.

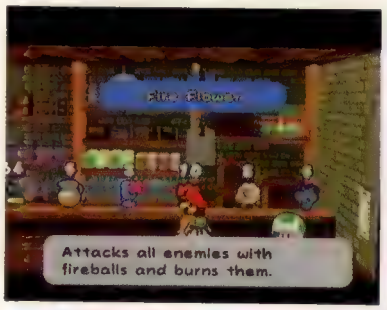
Paper Mario 2: The Thousand-Year Door

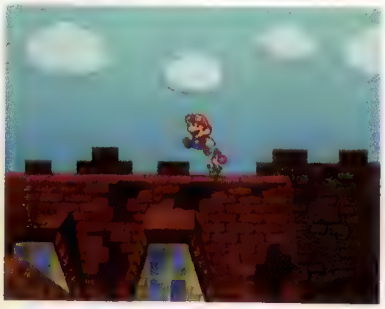
Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Intelligent Systems**

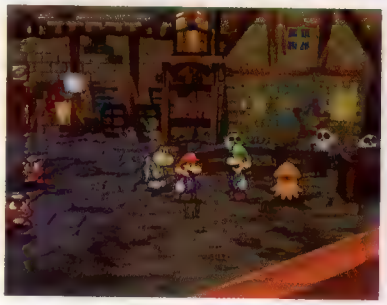
Fin dalle prime battute, e dalle prime inquadrature (e dalle prime dissolvenze, e così via) di *Paper Mario 2* è impossibile non notare come Nintendo abbia cercato di titillare lo stesso stupore che riempiva l'immaginario quando da piccini si sfogliava uno di quei traballanti libri tridimensionali pieni zeppi di sbilenchi tendoni circensi o di misteriose foreste pluviali. E, cosa strana per un RPG, questa affinità con il mondo romanzato della letteratura non è dovuta tanto ai rimandi narrativi (non solo, quantomeno), ma alla meraviglia scenografica, alla gioia tattile di un castello pronto ad ergersi ogni qual volta si girano le pagine.

Come ovvio, **Videogiochi** solitamente assiste con totale (alcuni diranno snobistica) noncuranza ai prodigi grafici architettati dai team di sviluppo, ma per *The Thousand-Year Door* è stato difficile contenere l'entusiasmo. Un entusiasmo dovuto non certo agli sforzi tecnologici, ma proprio alla qualità dell'esperienza ludica derivante dalla decisione di ritagliare da un plico di fogli di cartone digitale un cast di improbabili personaggi, per poi piazzarli in una serie di situazioni assolutamente irresistibili. Il pretesto per rovesciare su schermo buffi galeoni pirata, spaventosi fantasmi in crisi d'identità e maestosi draghi dalla dubbia moralità, questa volta, può tranquillamente essere fatto risalire alla proverbiale avidità di Mario, nuovamente alla ricerca di beni preziosi (delle pietre magiche, indispensabili per aprire il portone leggendario del titolo) e della principessa Peach. La banalità della trama, comunque già in grado di strappare un sorriso, finisce ben presto per sorreggere il peso di un RPG determinato a parodiare tutti i luoghi comuni del genere, seppellendolo sotto centinaia di battute e frecciatine. Anche volendo trascurare le ultime, è comunque la meccanica di gioco a irridere gli RPG, pestando i piedi ai capisaldi del genere partendo dal sistema di combattimento (brillante e vivace) per giungere alle scenografie, sempre meno epiche e maestose e sempre più vicine a quelle della più improvvisata delle recite scolastiche.

Il punto di forza di queste scenografie è la loro funzione di vere e proprie palestre di gioco, fatte di piccoli puzzle e di scoppiettanti sezioni platform da attraversare sfruttando la bidimensionalità di Mario e le sue incredibili abilità, siano queste la capacità di svolazzare nel cielo sotto forma di aeroplanino di carta o di arrotolarsi come un tubo per infilarsi in stretti pertugi. Inoltre, esattamente come negli episodi di *Zelda* e di *Metroid*, il mondo di gioco (seppur diviso in capitoli ben distinti, culminanti in una 'lettura' di una trentina di ore) si apre gradualmente ogni qual volta si riesce ad ottenere una nuova trasformazione, dettando quindi un ritmo fatto di improvvise accelerazioni (le fasi platform che vedranno nei panni di *censura*, impegnato ad attraversare i livelli







La veste grafica di *Paper Mario 2: The Thousand-Year Door* è senza dubbio sensazionale, capace di stupire non tanto per fattura tecnologica, quanto per atmosfera, varietà e vivacità

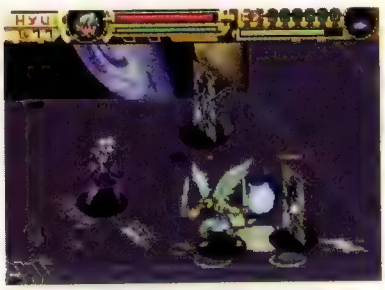
di *censura*!) e di alcuni momenti di stanca (il torneo di lotta libera, senza dubbio una delle fasi meno ispirate), il tutto scivolando lungo il dorso di una curva di difficoltà piuttosto piatta (nemmeno a farlo apposta), senza troppi picchi e senza troppi dossi.

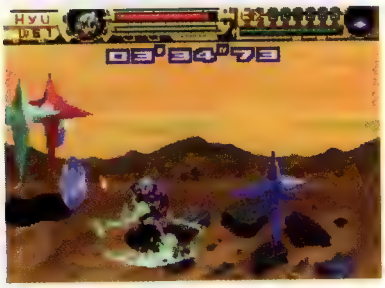
Resta il fatto che *Paper Mario 2*, esattamente come *Mario & Luigi: Superstar Saga* (si veda la recensione sul numero 004 di **Videogiochi**) o come gli episodi precedenti (e più o meno ufficiali) della saga Nintendo, riesce subdolamente a infilarsi tra i migliori esperimenti del genere, sbeffeggiando in continuazione i suoi compagni di podio (ma vi sono cattiverie gratuite anche per il giocatore, così come per l'intero settore) senza mai smettere di stupire. Che ci riesca con una semplicità disarmante (a livello tecnologico, piuttosto che narrativo) o con un universo immaginifico assolutamente straordinario (sotto il profilo grafico ma anche sonoro, con brani ora swingati, ora gotici-cheggianti, ora caraibici) poco importa. Quel che conta è che *Paper Mario 2*, proprio come *Mario & Luigi: Superstar Saga*, rappresenta l'ennesima boccata di ossigeno (o, visti gli ultimi accenni sparpagliati da Nintendo sia in *Pikmin 2* che in *The Thousand-Year Door*, l'ennesima boccata di un fumo colorato di sostanze psicotrope) nello stantio mondo degli RPG. O in quello dei platform game?

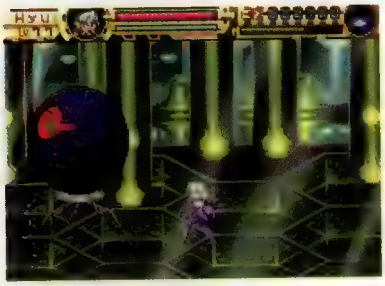
Voto: Otto su dieci

Advance Guardian Heroes

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Americana** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Treasure**







Soltanto due mesi fa **Videogiochi** magnificava l'abilità di Treasure nel confezionare indiscussi capolavori su tutti i sistemi maggiori, mescolando magistralmente l'innovazione dei prodotti interni (*Radiant Silvergun*, *Gunstar Heroes*, *Bangai-O* e così via) con la capacità di rispettare la storia delle serie altrui esplorandone contemporaneamente aspetti prima sconosciuti (*Gradius V* su tutti). Quella di Treasure, insomma, era una stella dalla luce sfolgorante, apparentemente impossibile da offuscare. Eppure, con l'uscita di *Advance Guardian Heroes*, l'astro nipponico sembra aver perso un po' della sua accecante luminosità…

Continuazione diretta di quel *Guardian Heroes* che aveva deliziato i possessori di Saturn, *Advance Guardian Heroes* è il primo sequel vero e proprio mai prodotto da Treasure, tradizionalmente e notoriamente avversa alla serializzazione delle sue preziose proprietà intellettuali. E a ragione, direbbero le malelingue, visto che *Advance Guardian Heroes* non riesce nel compito (invero improbo) di rispettare i gloriosi fasti del predecessore, di cui tradisce soprattutto la complessità e la profondità, risultando inaspettatamente piatto: niente più storie articolate e complotti nascosti, neanche l'ombra di una struttura multipercorso, una traduzione in lingua inglese a dir poco atroce. Di (moderatamente) epico *Advance Guardian Heroes* ha solo i temi musicali, laddove l'illustre antenato sprizzava grandiosità da tutti i pori.

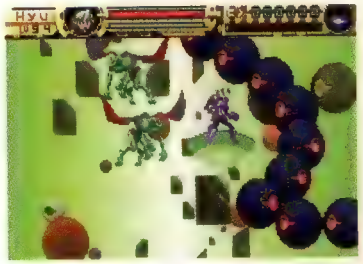
Il gameplay, complice forse il passaggio ad una piattaforma portatile basata su cartucce, è stato semplificato e ricorda più *Final Fight* che non *Guardian Heroes*, anche se la mano di Treasure rimane comunque evidente. Il caos su schermo è infatti perenne (ciò va però a discapito della grafica, non esattamente esaltante, e della fluidità, che subisce di tanto in tanto colpi pesanti), con orde su orde di avversari che assalgono il giocatore sommergendolo sotto una costante gragnola di colpi. L'utente può rispondere eseguendo attacchi singoli o concatenati, oppure evadendo tramite gli spostamenti aerei effettuabili a partire dal semplice, immancabile salto. Le magie costituiscono un'opzione offensiva avanzata, consistente in un certo numero di incantesimi da scatenare consumando un'apposita barra.
Quest'ultima, inoltre, decresce anche all'attivazione dell'utilissima barriera protettiva, declinabile con una rapida pressione del relativo tasto in una scarica di energia atta a deflettere i proiettili esplosi dagli avversari e a causare il temporaneo stordimento degli stessi in caso di un attacco corpo a corpo. La 'rabbia' e il diavolo, infine, consentono rispettivamente di godere di un breve periodo di forza sovrumana e di tornare in gioco per un lasso di tempo limitato dopo l'eventuale dipartita, omaggiati dal signore degli inferi con una sorta di tetra invulnerabilità, ma comunque destinati a perire all'esaurirsi dei minuti di vita-oltre-la-morte concessi dall'oscuro sire.

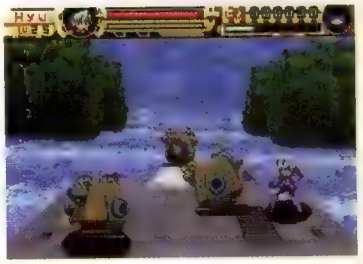
Le idee abbondano, insomma, in puro stile Treasure, ma stranamente non funzionano come dovrebbero: al di là delle occasionali (e fastidiose) defaillance dei controlli, infatti, bisogna purtroppo registrare l'irritante tendenza degli avversari (peraltro assai carenti in varietà) ad utilizzare l'antica ed obsoleta tecnica dell'accerchiamento molesto, e soprattutto la necessità da parte del giocatore di abusare dello stordimento dei nemici e delle conseguenti, letali contromosse. Il che, inutile dirlo, annulla ben presto la novità costituita da tale ingegnoso sistema, finendo per relegarlo ad una semplice tattica da applicare senza sosta per cavarsi d'impaccio.

Treasure, forse per raddrizzare le sorti del suo prodotto, non ha certo lesinato sulla carne messa al fuoco, abbondando in livelli di difficoltà e modalità. Peccato che i primi siano sbilanciati (il più basso è offensivamente facile, dopodiché si va direttamente dall'arduo all'inumano) e che le seconde soffrano di un'eccessiva brevità nel caso dello Story Mode e di scarsa brillantezza in ambito multiplayer. E peccato, soprattutto, che *Advance Guardian Heroes* sia privo di quei guizzi a cui Treasure ha abituato e quindi, in sostanza, ripetitivo, quasi noioso. Ma gli incidenti di percorso, si sa, possono capitare a tutti.

Voto: Cinque su dieci

Advance Guardian Heroes propone diverse sezioni in cui bisogna saltare da un segnalino all'altro premendo rapidamente per due volte il pulsante del balzo. Lo stesso sistema viene utilizzato nelle aree in cui è necessario 'rimbalzare' tra due muri paralleli, ma nessuna delle due soluzioni diverte granché





I livelli approntati da Treasure soffrono di una generalizzata banalità, riscattata in parte dalle soluzioni interessanti sperimentate in alcune aree particolari. Tra queste brilla la traversata sul fiume, portata però avanti un po' troppo a lungo e quindi destinata a stancare

Potere al cristallo

I personaggi selezionabili in *Advance Guardian Heroes* vantano ovviamente caratteristiche diverse, comodamente incrementabili nel corso del gioco. Raccogliendo i cristalli rilasciati dagli avversari spediti a mangiare la polvere, infatti, è possibile investirli nel miglioramento delle statistiche che determinano l'abilità del proprio personaggio nelle varie tipologie di combattimento, difesa e movimento. Sconfiggendo gli eroi del primo *Guardian Heroes* (qui 'riciclati' come boss), inoltre, ci si può appropriare delle loro anime, portatrici di sostanziosi incrementi in determinati campi. I cristalli inutilizzati, infine, possono essere donati alla causa della scienza, il che si risolve poi nello sbloccaggio dei personaggi aggiuntivi.

4:3	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital	Xbox
4	PS2, Xbox, GC

Def Jam: Fight For NY

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Americana** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **AKI Corp.**

Tra gli oltre sessanta personaggi disponibili sono presenti anche alcune esponenti del gentil sesso. Ammirare Carmen Electra prendere a calci un bestione di oltre cento chili è uno spettacolo quantomeno esilarante

Vestito per uccidere

Lo Story mode permette di creare il proprio lottatore da zero e di affrontare sfide uno contro uno o risse a quattro contendenti. Ogni vittoria porta in dono sia punti sviluppo che denaro. I primi possono essere utilizzati per incrementare le caratteristiche fisiche o tecniche del proprio alter ego, mentre il contante può essere speso in vestiario e accessori. La personalizzazione, oltre a soddisfare esigenze estetiche, permette di aumentare il proprio carisma, così da avere l'appoggio del pubblico durante i match. Non si tratta di semplice supporto morale, dal momento che gli spettatori possono condizionare l'esito della sfida tenendo fermo il proprio avversario ed eventualmente colpendolo con oggetti contundenti.

Pantaloni con il cavallo al ginocchio, cicatrici ben esibite, catenoni d'oro e canotte unte, senza dimenticare ragazze vestite da professioniste della strada e una martellante colonna sonora hip hop. A giudicare dall'apparenza, *Def Jam: Fight For NY* può sembrare la più becera delle operazioni commerciali. Un titolo pronto a cavalcare l'onda lunga della cultura black e del suo attuale successo. Ma, come sempre più spesso accade quando c'è Electronic Arts in cabina di regia, sotto il vestito griffato si cela un gioco dal gameplay tutt'altro che frivolo.

Il nuovo lavoro di AKI parte dalle fondamenta gettate dal prequel lo scorso anno, innovando significativamente la formula. Se *Def Jam Vendetta* si limitava a miscelare il mondo del wrestling con quello della musica rap, il nuovo episodio esce dalla nicchia della lotta libera entrando a tutti gli effetti nel mare magnum dei beat'em up a incontri. E lo fa in pieno stile EA, puntando con decisione sulla spettacolarità. Gli asettici ring del prequel, ad esempio, lasciano ora il posto ad ambientazioni più eterogenee e fantasiose, come semi-interrati à la 'Fight Club', tetti o parcheggi. Spesso i limiti dell'arena sono rappresentati da cordoni di spettatori, pronti a intervenire attivamente bloccando momentaneamente un lottatore o fornendo agli sfidanti spranghe di ferro, mattoni o badili. Altre volte muri e automobili si prestano come 'cuscini' dentro cui affondare il cranio dell'avversario.

Grossi cambiamenti hanno interessato anche la dinamica degli scontri. Al momento della creazione del proprio alter ego, il giocatore può scegliere tra cinque differenti stili di combattimento: wrestling, kick boxing, street fighting, arti marziali e submission (stile incentrato su chiavi articolari). La scelta andrà a influenzare sensibilmente la condotta di gara, in quanto le varie scuole sono ben differenziate e dotate di pregi e difetti complementari. Avanzando nel gioco si possono impiegare i punti sviluppo guadagnati sul campo per incrementare le prestazioni fisiche e, soprattutto, per acquisire un nuovo stile di combattimento, fino a un massimo di tre. I differenti stili andranno a integrarsi, piuttosto che a sostituirsi, permettendo di modellare degli ibridi con le migliori caratteristiche di ogni scuola, e ampliando di conseguenza la varietà e l'efficacia dei colpi a disposizione.

Un altro macroscopico cambiamento rispetto al predecessore è l'abolizione dello schienamento. Per terminare un incontro è ora necessario mandare KO lo sfidante. Il completo prosciugamento della barra dell'energia, tuttavia, non coincide con la conclusione del match. L'avversario in fin di vita deve essere messo fuori gioco con una mossa speciale, ad esempio una presa particolarmente cruenta, oppure colpendolo con un'arma. Unita al recupero automatico (ma parziale) di energia quando non si subiscono colpi, questa scelta dona ai match un'intrigante componente di imprevedibilità. A differenza dei beat'em up classici, in *Def Jam* è possibile esibirsi in spettacolari rimonte combattute con un filo di energia residua, sfuggendo agli attacchi critici dell'avversario fino a conquistare una clamorosa vittoria. Un incontro può risolversi in un paio di minuti così come sforare ampiamente gli otto, con lottatori ormai logorati, ma pronti a cogliere l'occasione giusta per chiudere il match.

Ed è proprio l'insperato mix di adrenalina e strategia che sorprende. La confezione in stile MTV può far pensare al contrario, ma *Def Jam* è un picchiaduro ben bilanciato e per certi versi piuttosto originale. La già citata possibilità di ibridare gli stili di lotta dona un pizzico di strategia in più, permettendo al giocatore di crearsi un alter ego che rispecchi il proprio stile di gioco. Peccato solo che l'acquisto di una nuova scuola sia irreversibile, costringendo a ripartire da zero nel caso in cui ci si accorga di aver scelto una disciplina di fatto poco consona ai propri gusti. I principali difetti, però, sono da ricercare in un'IA che sul lungo periodo mostra il fianco alla prevedibilità, nonché nel sistema di controllo. Essendo nato da una costola del wrestling, *Def Jam* mantiene un'interfaccia ancora troppo legnosa e che viene messa alle corde dal dinamismo di un picchiaduro vero e proprio. Ma la sensazione è che AKI abbia imboccato la strada giusta per arrivare ad una visione del picchiaduro che unisca la spettacolarità della lotta libera con la varietà e la complessità di un picchiaduro a incontri classico. Ed è già un ottimo risultato.

Voto: Otto su dieci

Mortal Kombat: Deception

Sistema: **PS2, Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Interno**

Quando *Mortal Kombat Deadly Alliance* venne pubblicato sul finire del 2002, nessuno avrebbe scommesso sulla nuova creatura di Ed Boon. Dopo il naufragio del quarto episodio (il primo della serie in 3D), iniziò a serpeggiare il dubbio che *Mortal Kombat* non avrebbe più raggiunto il successo riscontrato dagli episodi in bitmap. Del resto nessuna serie storica di beat'em up a incontri era riuscita a effettuare indenne il passaggio alla grafica poligonale: lo stesso *Street Fighter*, dopo la sfortunata parentesi *EX*, ritornò con la coda tra le gambe alle proprie origini. E invece Midway sorprese un po' tutti: grazie al supporto tecnologico del Renderware e ad un impianto di gioco rinnovato, *Mortal Kombat* risorse dalle proprie ceneri, ponendosi alle spalle dei blasonati *Tekken* e *Virtua Fighter*.

Vista la fortuna del prequel, questo nuovo episodio punta più sull'arricchimento dell'offerta che non sull'innovazione del concept di gioco. *MK Deception* nasce sulle solide fondamenta del predecessore, portando all'estremo la filosofia tipicamente americana del 'the more, the better'. In quest'ottica deve essere intesa l'introduzione, a fianco dell'imprescindibile Arcade mode, di tre nuove modalità: Puzzle, Chess e Konquest. La prima, come suggerisce il nome stesso, consiste in un puzzle game piuttosto convenzionale, in cui i blocchi che cadono dalla parte alta dello schermo devono essere associati per colore e successivamente distrutti con l'utilizzo di apposite icone. La modalità scacchi, invece, tenta di coniugare elementi di strategia con sessioni tipicamente beat'em up, in quanto ogni scontro tra pedine viene deciso tramite un round di combattimento. L'aggiunta di figure particolari come i Sorcerer, dotati di incantesimi con cui aiutare i propri compagni o colpire gli avversari, distanziano leggermente la meccanica da quella dello storico gioco su scacchiera.

Konquest è sicuramente la sezione più ambiziosa del terzetto di new entry. Prendendo spunto da quanto già proposto da Squaresoft in *Tobal 2* (PSone, 1997), gli sviluppatori hanno costruito un adventure game ambientato nell'universo di *Mortal Kombat*. Nei panni di Shujinko, il giocatore viene coinvolto in una lotta contro il male che si sviluppa attraverso sei differenti realtà parallele, impegnando la vita del protagonista dalla giovinezza fino alla vecchiaia. Un progetto sulla carta molto intrigante, ma realizzato in maniera quantomeno superficiale. La componente esplorativa è ridotta ai minimi termini, e quello che Midway vuole spacciare come 'un gioco nel gioco' si rivela in ultima analisi poco più che un tutorial iper-vitaminizzato. Shujinko, infatti, è inizialmente sprovvisto di un proprio stile di combattimento, e per gran parte della sua quest è impegnato nell'apprendimento delle mosse degli altri combattenti. Utile per chi volesse padroneggiare l'intero cast del gioco, a patto di resistere alla trama ridicola e agli spostamenti lungo ambientazioni desolate e desolanti.

L'introduzione delle modalità aggiuntive, così come il gradito avvento delle sfide online, appare tuttavia come fumo gettato negli occhi per sopperire alla mancanza di idee fresche nel combattimento vero e proprio. A parte l'aggiunta di arene multi-livello e l'inevitabile arricchimento della lista di Fatality e mosse speciali, poco è cambiato rispetto a *Deadly Alliance*. La riconferma dei tre diversi stili di lotta per ogni personaggio dona un forte impatto coreografico ai combattimenti, senza aggiungere molto alla profondità. Al contrario, la strategia lascia il posto alla memorizzazione di lunghe combo o allo sfruttamento intensivo del cosiddetto 'juggling', l'esecuzione di combo mentre l'avversario sta cadendo a terra. Il cast di lottatori, inoltre, è ricco numericamente ma piuttosto povero in quanto a differenziazione. Le differenze tra uno stile e l'altro sono soprattutto coreografiche, poiché il bagaglio di mosse di ogni personaggio è riconducibile a un set standard di combo, attacchi ravvicinati e dalla distanza. Certo, questo garantisce un notevole bilanciamento tra i lottatori stessi, ma toglie varietà all'azione.

A distanza di due anni, la visione del genere beat'em up di Ed Boon è rimasta pressoché invariata. *Mortal Kombat* è ancora un picchiaduro godibile e intriso di violenza e umorismo tipicamente trash, ma alla distanza soffre di una certa ripetitività e mancanza di inventiva. Lacune che l'aggiunta di nuove modalità, peraltro non particolarmente originali o ben riuscite, faticano a colmare.

Voto: Sette su dieci

schede tecniche

4:3	PS2, Xbox
16:9	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Surround	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
2 (online e offline)	PS2, Xbox
Comunicazione vocale	PS2, Xbox

Progredendo nelle differenti modalità di gioco si guadagnano monete spendibili nella Kripta per acquistare extra quali personaggi, arene o costumi. I bonus più interessanti, tuttavia, possono essere sbloccati solo previo recupero di particolari chiavi nella modalità Konquest

Finish him!

Trattandosi di *Mortal Kombat*, non potevano mancare le Fatality. Ogni personaggio ha due modi differenti di infliggere una morte violenta all'avversario in fin di vita. La novità, in questo caso, è rappresentata dal Hara-Kiri, che permette al giocatore sconfitto di togliere al vincitore il 'piacere' dell'esecuzione, inducendo il proprio alter ego al suicidio. L'ampliamento e il rinnovamento delle arene, inoltre, è stato affiancato dall'introduzione di pericoli ambientali come presse meccaniche o pozze di lava. Gettarvi l'avversario nel corso del combattimento premia con l'aggiudicamento istantaneo del round.

The Sims 2

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Maxis**

Pentium III 800MHz
256MB RAM
Scheda grafica 32MB
3,5GB su hard disk

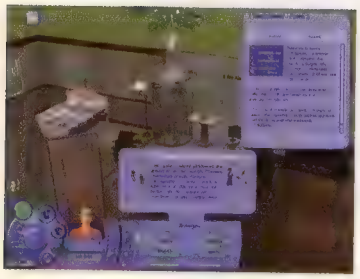
Pentium IV 2,4GHz
512MB RAM
Scheda 3D 128MB
3,5GB su hard disk

Definire il potenziale ludico dei 'simulatori di vita' di Will Wright non è impresa semplice: in fondo *The Sims 2* non è nemmeno un videogioco, è un Tamagotchi all'ennesima potenza. Eppure qualche ora dentro il titolo Maxis è sufficiente per creare dipendenza e attaccamento al proprio alter ego digitale.

La peculiarità di *The Sims 2* è rappresentata dal passaggio alle tre dimensioni, che ha permesso a grafici e designer nordamericani di esprimere al massimo il suo potenziale (anche se il motore 3D è quanto mai esigente in termini di requisiti hardware), generando una simulazione che lascia basiti per la propria portata e per la cura dei benché minimi particolari. Rendere felice il proprio Sim è un processo alla cui base risiede sia la considerazione delle sue aspirazioni generali (una brillante carriera professionale e/o il raggiungimento della notorietà e/o il successo in famiglia) che il monitoraggio delle esigenze quotidiane, che possono andare dal desiderio di una semplice chattata via MSN a quello di procurarsi i soldi necessari per l'acquisto di un nuovo televisore al plasma o di infilarsi negli slip della bellezza del quartiere.

Esaudire questi desideri è fondamentale per far intraprendere alla propria creatura una vita sana e permettergli di ambire a traguardi più ambiziosi, la cui entità varia inesorabilmente con la natura del proprio Sim. Esempio: un teen-ager dovrà dedicarsi agli aspetti che troverà importanti in quel momento della sua vita, ovvero soddisfare il proprio bisogno ormonale con le ragazze più carine e divertirsi coi propri amici. Bilanciare le due priorità è basilare per evitare che, per dire, gli amici abbandonino il Sim, provocandone un crollo del morale.

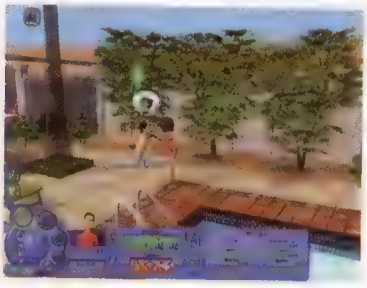
Se il compito può sembrare piuttosto banale su carta, a video non lo è affatto: proprio come la vita reale, la Sim-vita è fatta di discussioni, liti, malignità e pettegolezzi, è una soap opera con continui colpi di scelta e in cui il giocatore diventa inconsapevolmente un inguaribile voyeur.



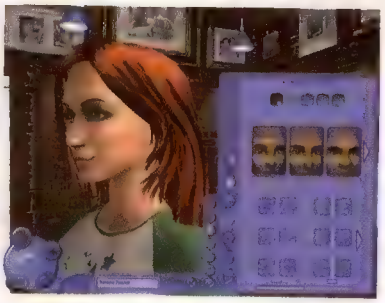
Lo scenario di Verona Creek ripropone, in chiave moderna e decisamente umoristica, le tribolazioni di un Romeo e una Giulietta innamorati, ma divisi dalla rivalità fra le proprie famiglie (in questo caso Cappelletti e Montreschi)

Architettura preconfezionata

Ai giocatori più pigri, di cui fa inequivocabilmente parte la redazione di **Videogiochi**, *The Sims 2* propone tre scenari già pronti (Bellavista, Verona Creek e Stranizia, agglomerato urbano edificato nei pressi di un UFO precipitato al suolo) in cui dare origine al proprio Sim oppure, se presi dall'apatia più assoluta, controllare uno dei personaggi già esistenti e seguire così un filo conduttore pre-impostato dai designer Maxis. I novelli Renzo Piano possono dare libero sfogo alle proprie smanie urbanistiche grazie alla versatilità dell'editor, che permette non solo di dare vita alla città dei propri sogni con pochi clic, ma di importare interi lotti dalle metropoli di *SimCity 4*.



Se un Sim vuole avere speranze di successo nella propria vita digitale, dovrà prestare particolare attenzione al suo aspetto fisico, pur senza trascurare i divertimenti più sedentari come televisione e giochi per PC. Aspettatevi una dozzina di trattati pure su questo



Riuscirà il padre di famiglia con un lavoro rispettabile, due figli cresciuti e un'ottima reputazione a destreggiarsi fra la moglie e la governante, con cui ha una relazione segreta? Ce la faranno i vicini di casa ad avere un figlio prima che il recente licenziamento di uno dei coniugi degeneri in una crisi familiare? Per certi versi, tutto quello che propone la TV, e che è oggetto di lecite critiche, viene riciclato e riconfezionato in *The Sims 2*. E in questo contesto è ironico che Maxis abbia aggiunto un'opzione per registrare i momenti eclatanti della propria sim vita per riguardarseli come se fossero un comune home video.

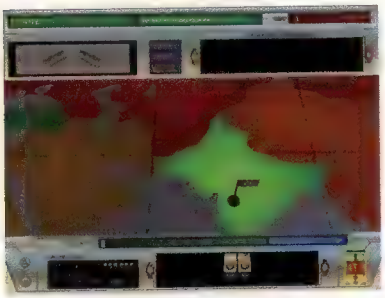
La magnitudo delle opzioni disponibili è tale da non lasciar intravedere i limiti di questo mondo virtuale, soprattutto considerando che Electronic Arts non si tirerà certo indietro quando sarà il momento di rilasciare redditizie espansioni. Nel frattempo, *The Sims 2* riuscirà sicuramente a tenere impegnati tutti i giocatori che vorranno avvicinarvisi: pagare le bollette, imparare a cucinare e andare al cinema con la bionda della villetta di fronte è molto meno semplice di quanto sembri...

L'editor dei personaggi e la possibilità di curare il look del proprio alter ego digitale, creando vestiti adatti ad ogni occasione, farà la gioia dei giocatori feticisti: aspettatevi almeno una ventina di trattati sull'argomento da parte dei teorici del videogioco

Voto: Otto su dieci

Evil Genius

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Vivendi Universal** Sviluppatore: **Elixir Studios**



In *Evil Genius* il crimine paga. In qualità di genio del male con tendenze megalomani, il giocatore ha l'obiettivo di fondare un tentacolare impero criminale esteso a tutto il pianeta. Il tutto infarcito con una spassosa dose di humor nero che fà il verso al genere delle spy fiction cinematografiche.

Si comincia su un'isola, in possesso solo di un piccolo edificio e un modesto capitale per finanziare i primi progetti. La semplicità dell'interfaccia di navigazione consente un'interazione agevole con i dettagliati ambienti tridimensionali del gioco sin dagli inizi. La prima, ineludibile necessità riguarda la costruzione di una base operativa segreta, proprio come quelle abitate dai 'cattivi' storici nei film di James Bond. L'allestimento dei locali che la andranno a formare rappresenta un momento delicato, da affrontare con il massimo rigore. Innanzitutto per ragioni di sicurezza. La salvaguardia della propria incolumità impone lo studio attento della morfologia del territorio al fine di scegliere la posizione più favorevole da cui respingere eventuali attacchi provenienti dall'esterno. I punti nevralgici della sede, come la sala computer, andrebbero collocati lontani dall'ingresso, in zone che non siano facilmente accessibili. Parte dell'arredamento può essere ruotata all'occorrenza per una disposizione di tutti gli elementi interni volta a massimizzare lo spazio disponibile.

Operazioni, queste, che richiedono un massiccio impiego di mano d'opera e dispendio di risorse economiche. Edificato il covo dell'organizzazione scatta quindi l'impellenza di nuove entrate e, con essa, la fase strategica del titolo. Accedendo alla cartina geografica del pianeta, occorre scegliere le regioni in cui inviare cellule operative ai servizi dell'organizzazione, composte da un numero a piacere di individui. Una volta inviati sul posto, si presentano tre alternative: il furto, il complotto e l'inattività. La prima opzione rappresenta il metodo più sbrigativo per ottenere introiti costanti nelle proprie casse, laddove il complotto si riferisce alla pianificazione e successiva attuazione di colpi più importanti e rischiosi, definiti 'atti di infamia', la cui riuscita dipende dalla qualità e dalla quantità di agenti presenti sul territorio. Il successo di simili imprese si ripercuote in modi molteplici. Da una parte accresce la notorietà dell'organizzazione negli ambiti della malavita, prestigio che deve essere sfruttato a proprio vantaggio per reclutare i criminali più abili e quotati. Dall'altra, sollevano gli interessi delle forze del bene, maggiormente propense a inviare spie le cui infiltrazioni possono costare caro in termini di vite umane. A questo proposito, ordinare l'arresto delle attività riduce le chance di annientamento della cellula ad opera di agenti investigativi.

Una volta avviata una proficua rete di traffici e relativi introiti, lo scontro con le forze del bene si fa inevitabile. È pertanto necessario investire nella ricerca per il potenziamento di trappole e sistemi difensivi, come camere a gas, e la creazione di spazi adibiti all'addestramento delle guardie poste a difesa della base, il cui livello di preparazione deve essere costantemente tenuto sotto controllo.

Lo spessore non manca di certo in *Evil Genius*. Casomai è il ritmo a sollevare qualche perplessità. Ad eccezione degli scontri a fuoco, il giocatore non partecipa mai ai problemi degli scagnozzi fuori sede. Soprattutto durante le prime ore di gioco, quando è possibile intraprendere solo poche attività in parallelo, gran parte del tempo viene spesa a fissare lo schermo in attesa che arrivi il denaro sufficiente per nuovi progetti. Inoltre, lo svolgimento delle operazioni in sede e quelle in ambito planetario avviene in due schermate distinte, una spaccatura incline a generare problemi di carattere amministrativo. Mentre si è impegnati a curare le faccende all'interno della base, ad esempio, non è raro tornare alla schermata principale e constatare con orrore l'annientamento di cellule importanti semplicemente perché non si è fatto caso a messaggi di avvertimento fin troppo fugaci.

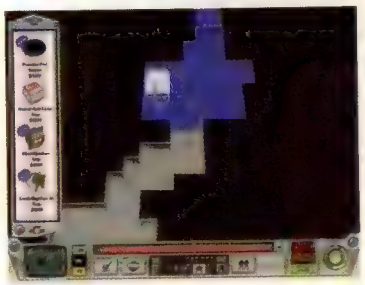
A patto di chiudere un occhio sui limiti descritti più sopra, l'indubbia abbondanza di opzioni e l'approccio benevolmente ironico al genere degli spy movie anni '60, rendono *Evil Genius* uno spensierato strategico in tempo reale magari non eccezionale, ma con tutti i crismi per un lungo soggiorno su disco rigido.

Voto: Sette su dieci

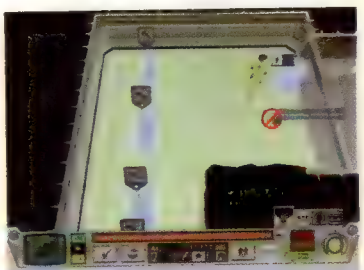
scheda tecnica

Pentium III 800MHz
128MB RAM
Scheda grafica 16MB (DirectX 9.0b)
Scheda Audio (DirectX 9.0b)
1,3GB su hard disc

Pentium IV 1,5GHz
256MB RAM
Scheda grafica 64MB (DirectX 9.0b)
Scheda Audio (DirectX 9.0b)
1,3GB su hard disc



Il sistema difensivo della base distingue tre codici di allerta, dal nullo al massimo. In quest'ultimo, le guardie sparano a vista contro gli estranei, influenzando negativamente il gradimento turistico della zona e la relativa economia



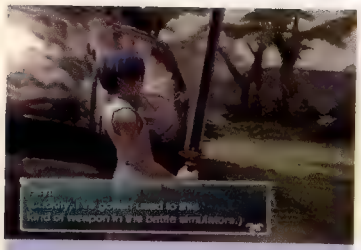
Buoni e cattivi

Tra le varie tipologie di personaggi che è possibile assumere alle proprie dipendenze spicca la figura del killer, persona di fiducia cui affidare i lavori più sporchi e delicati. Tuttavia, i migliori decideranno di unirsi alla congrega solo dopo che questa ha raggiunto una considerevole notorietà per i suoi atti criminali. Al killer si contrappone la figura dell'agente segreto, l'avversario più letale del gioco, in grado di superare agilmente le misure difensive e provocare una carneficina qualora minacciato fisicamente.

4:3
16:9

Stereo
Dolby Pro Logic II

Dungeon e territori inospitali sono enormi, curati sotto il profilo grafico, pieni di creature ostili pronte ad assaltare gli incauti avventori. Perché allora i punti di salvataggio sono così rari? Aspettatevi momenti di grande frustrazione



Inventori cercasi

Tra gli elementi che ritornano nella serie di *Star Ocean*, spicca l'abilità dei personaggi di combinare materie prime per modificare oggetti o inventarne di nuovi. Il sistema ha ormai raggiunto un'elevata sofisticazione, tanto che può considerarsi un vero 'gioco nel gioco'. Si possono contattare e assumere inventori da tutto il mondo per condurre ricerche specializzate, brevettare invenzioni e metterle sul mercato. Peccato solo che il sistema sia poco intuitivo e richieda un massacrante lavoro fatto di sperimentazioni votate al fallimento. In *Till The End Of Time* i buoni spunti si sprecano, ma di rado centrano il bersaglio.

Star Ocean: Till The End Of Time

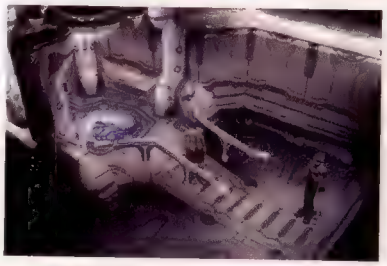
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **tri-Ace**

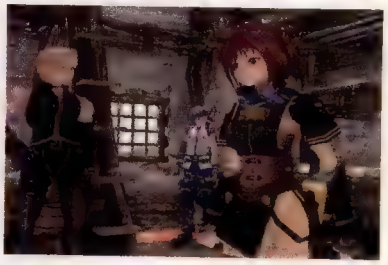
Rispetto alla maggior parte dei generi videoludici, quello dei RPG è suscettibile di analisi che trascendono considerazioni legate a fattori come grafica, sonoro e giocabilità per focalizzarsi su elementi altrove considerati accessori, come sceneggiatura, atmosfera e stile. Non che una bella grafica dispiaccia o che un accompagnamento sonoro di classe possa passare in secondo piano, ma in una esperienza videoludica come quella ruolistica si fa principalmente leva su ben altro.

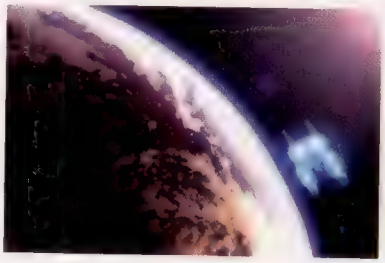
In un genere dove narrazione e immedesimazione sono tutto (o quasi), è logico stimolare il coinvolgimento del giocatore investendo su epiche imprese, grandi emozioni e rapporti tra personaggi tridimensionali nella personalità prima ancora che nei poligoni. Alla luce dell'esperienza di tri-Ace in questo settore, sorprende scoprire in *Star Ocean: Till The End Of Time* la latitanza dell'elemento più importante ai fine di ottenere questo risultato: il ritmo. Se opportunamente calibrato, è infatti quest'ultimo a trascinare il giocatore in quel vortice di appassionanti avventure che ogni buon RPG dovrebbe generare. Ricordate le scene d'apertura di *Final Fantasy VII*? Memorabili sequenze concitate, dove Cloud e Barret fuggivano dalle guardie della mega corporazione Shin-Ra; azione, dialoghi incisivi e un senso di minaccia incombente rendevano l'esperienza irresistibile. Sfortunatamente, l'ultima opera di tri-Ace non fa tesoro degli insegnamenti Square proponendo un eroe ragazzino caratterialmente piatto circondato da comprimari super-stereotipati, tutti ammalati dalla necessità di parlare, parlare sempre, in continuazione, spesso a sproposito. Scene di intermezzo si susseguono con allarmante insistenza, mentre personaggi logorroici appesantiscono oltremodo i lunghi intervalli di inattività del giocatore. La sensazione è quella di guardare un cartone giapponese fatto di dialoghi insipidi e fondato su una storia che non si decide mai a decollare. Il disinteresse può raggiungere un livello tale da portare alla disattivazione di filmati e dialoghi, ma poi cosa resterebbe dei due DVD custodi del nuovo *Star Ocean*? Migliaia di battaglie collegate fra loro da un filo invisibile? Poco esaltante. Certo, la qualità della computer grafica è notevolissima, esistono una modalità multiplayer in chiave competitiva da sbloccare e centinaia di strumenti da inventare, mescolando ingredienti, minerali e oggetti magici, ma fa rabbia vedere un canovaccio così mal congegnato venire dalla decennale esperienza di uno sviluppatore che, almeno in passato, ha saputo creare RPG memorabili.

Ciononostante, il sistema di combattimento in tempo reale denuncia un livello evolutivo di tutto rispetto. La tentazione di scendere in campo martellando distrattamente sul tasto di attacco è soffocata dalla pericolosità dei nemici, anche di quelli apparentemente più innocui. Ad ognuno dei duellanti è associata una barra energetica chiamata 'Fury' che si consuma rapidamente allorquando si portino attacchi speciali senza tregua. A barra esaurita, il personaggio resta fermo, sfinito, alla mercè del nemico. Da qui la necessità di placare la propria furia per 'riprendere fiato', scegliere il personaggio giusto da controllare a seconda delle circostanze e attivare combo devastanti con tempismo.

Till The End Of Time è una logica evoluzione nel solco della tradizione inaugurata dal primo *Star Ocean* per Super Famicom, e come tale ripropone tutti i clichè della serie, tra cui una folta schiera di personaggi giocabili, un mondo vastissimo i cui nemici, ben visibili nell'ambiente, possono essere evitati all'occorrenza, sotto-trame a ogni svolta e le collaudate Private Action (momenti d'interazione che servono a stabilire i rapporti amicali tra i comprimari e a determinare il finale dell'avventura). Eppure l'ultima fatica di tri-Ace nasce menomata nella personalità, priva del suo antico fascino e del mordente cui aveva abituati. È un RPG nudo e crudo, fatto di pratiche di livellamento ed esplorazioni di dungeon nella vedovanza del necessario sostegno emozionale.





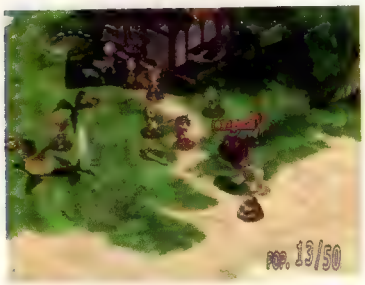


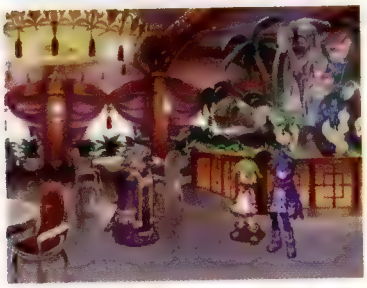
Con le sue 200 ore di gioco *Till The End Of Time* è un RPG decisamente lungo per chiunque sia in grado di reggere tonnellate di inutili dialoghi. Un po' di equilibrio non avrebbe guastato

Voto: Sei su dieci

Phantom Brave

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **NIS America** Sviluppatore: **Nippon Ichi Software**

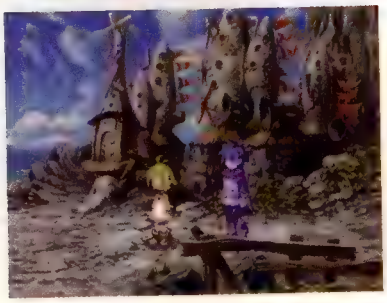


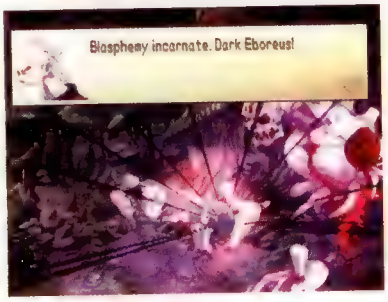


Dimostratasi in grado di rivitalizzare con le sue sole forze un intero genere in affanno come quello degli RPG strategici, Nippon Ichi è ormai nota per la sua maestria nel rinfrescare meccaniche di gioco tradizionali e nello spiazzare l'utenza. Capacità, quest'ultima, a cui gli sviluppatori nipponici hanno attinto a piene mani nel realizzare *Phantom Brave*, sorprendentemente scevro (almeno in larga parte) degli exploit umoristici in stile *Disgaea* e *La Pucelle*, e improntato invece ad una serietà e ad una drammaticità sinora sconosciute agli estimatori di Nippon Ichi. La protagonista Marona, infatti, oltre ad essere additata come una posseduta per via della sua abilità nell'evocare i fantasmi (uno dei quali, Ash, la assiste dal principio dell'avventura), si muove in un mondo decisamente infido e oscuro, teatro di una storia dalle tinte a dir poco fosche. E questo non è esattamente ciò che ci si aspetterebbe dopo *Disgaea*...

Attendersi delle innovazioni in un gioco targato Nippon Ichi, invece, è quantomeno lecito, e *Phantom Brave* non si risparmia affatto in questo senso. La struttura di base è la solita, s'intende, ma i designer nipponici hanno mescolato le carte in tavola un po' in tutti i campi, a partire dalla sequenza dei turni che ora è calcolata in base all'iniziativa dei combattenti, e non più secondo il rigido ordine previsto nei titoli precedenti. Ma questo è ben poco di fronte all'eliminazione delle griglie di movimento, autentica rivoluzione coraggiosamente operata al fine di fornire una rappresentazione più realistica delle arene. I personaggi, in pratica, non si muovono più seguendo i classici percorsi formati da quadrati adiacenti, ma hanno un raggio di movimento massimo entro il quale possono spostarsi liberamente. Certo, bisogna riconoscere che senza la griglia di riferimento talvolta è difficile posizionare bene i membri del proprio party e colpire dalla distanza, ma la sensazione di libertà compensa ampiamente i difetti di gioventù del sistema approntato da Nippon Ichi. E non è tutto: a parte Marona, infatti, tutti i combattenti alleati sono fantasmi, e per essere evocati devono essere 'confinati' in un qualsiasi elemento dello scenario. Tali elementi, a loro volta, condizionano le statistiche dello spettro ivi allocato in base alla loro natura (una roccia fornisce una notevole resistenza, un albero incrementa l'abilità) e, come se ciò non bastasse, in alcuni casi influenzano più di un personaggio tramite alcune specifiche linee di trasmissione che li collegano tra loro. Le capacità dei fantasmi dipendono anche dagli oggetti imbracciati a mo' di arma, la cui rosa annovera spade, bacchette, martelli, massi, cespugli e persino gli stessi avversari. I propri spettrali compagni, infine, 'durano' solo per un certo numero di turni, dopodiché svaniscono e non possono più essere evocati sino alla battaglia successiva, il che aggiunge un ulteriore elemento strategico agli scontri sotto-forma dell'oculata scelta del momento giusto in cui richiamare ciascun guerriero.

Al di fuori del campo di battaglia, le possibilità di personalizzazione sono praticamente illimitate. Marona può infatti creare nuovi fantasmi, assegnarvi un livello di partenza piuttosto elevato sborsando una quantità adeguata di pecunia, scoprire nuove classi di spettri, assegnare loro un titolo che ne influenzerà l'evoluzione futura e persino fondere tra loro fantasmi e oggetti. Questi ultimi, poi, sono caratterizzati (proprio come i combattenti) da livelli incrementabili con l'uso in battaglia, mentre le armi possono essere riforgiate per migliorarne l'efficienza. Chiaro che anche i segreti da scoprire, come in *Disgaea* e *La Pucelle*, abbondano, contribuendo a rendere *Phantom Brave* il più complesso dei titoli sinora pubblicati da Nippon Ichi. La vastità delle possibilità offerte in fase di pianificazione, l'infamia degli avversari (che non esitano a buttare fuori dall'arena i propri compari per guadagnare bonus offensivi) e il caos serpeggiante negli scontri corpo a corpo per via dell'assenza della classica griglia fanno di *Phantom Brave* un gioco inadatto a rivestire il ruolo di introduzione al genere e leggermente meno soddisfacente dello straordinario *Disgaea*, rispetto al quale quest'ultima produzione di Nippon Ichi si colloca in definitiva un gradino più in basso.

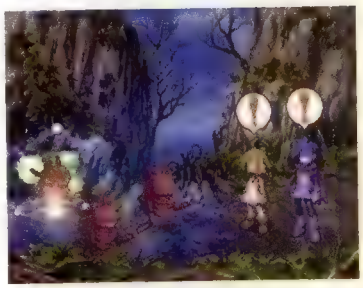




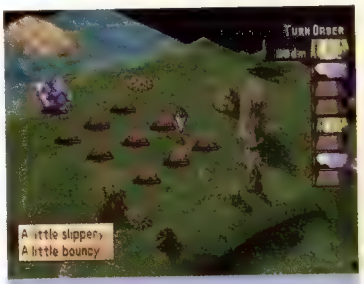
Voto: Otto su dieci

4:3

Stereo



L'impostazione audiovisiva di *Phantom Brave* è la stessa utilizzata da Nippon Ichi in *Disgaea* e *La Pucelle*, con cui l'avventura di Marona condivide la grafica ispirata ai manga e lo stile dei temi musicali. Gli effetti sonori, invece, sono addirittura riciclati dai due prodotti precedenti



Riprova e controlla...

Così come accadeva in *Disgaea*, anche in *Phantom Brave* bisogna ricercare quasi ossessivamente gli incrementi di livello dei propri combattenti, altrimenti inservibili contro gli avversari più potenti. La totale dedizione allo sviluppo delle truppe passa ovviamente per la ripetizione ad oltranza degli scontri mediamente impegnativi, o al limite per le frequenti visite agli immancabili dungeon generati casualmente. In *Phantom Brave*, però, non è possibile creare inarrestabili macchine di morte capaci di seminare rovina e distruzione sul campo di battaglia, dato che tutti i fantasmi, inclusi i più potenti, hanno un ciclo vitale ridotto. Un'idea assai ingegnosa, anche se vanifica in parte lo scopo stesso della caccia all'esperienza.

4:3	PS2, Xbox
50/60Hz	Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
2	

Il velo di tenebra che circonda gli avversari può essere squarciato aumentando l'intensità della torcia elettrica. Così facendo, però, le batterie si consumano più rapidamente...

L'intesa è la chiave

Contrariamente a *Resident Evil Zero*, il gioco al quale sembrano essersi maggiormente ispirati i programmatori francesi, l'interazione tra i due membri della coppia è più semplice e dinamica. Basta agire sulla croce direzionale per impartire rapidamente al proprio compagno ordini sulla condotta da adottare, mentre la gestione dell'inventario si dimostra eccezionalmente efficiente se confrontata con quella del titolo Capcom. Ciascun personaggio può scambiare gli oggetti che custodisce tramite un'interfaccia a scorrimento consultabile in maniera analoga a quanto visto nella serie di *Metal Gear Solid*.

Obscure

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Microids** Sviluppatore: **Hydravision**

La propensione alla socialità rappresenta uno degli orientamenti maggiormente significativi degli anni recenti. Che si tratti di inermi accompagnatori da tutelare, o di partner la cui partecipazione inneschi originali meccaniche di gioco, l'alter ego del giocatore è sempre meno frequentemente il soggetto privilegiato dell'universo che lo accoglie.

Conformemente a questa tendenza, Microids offre il proprio contributo al survival horror proponendo l'uso simultaneo di più personaggi. *Obscure* vede quattro studenti fare luce sull'improvvisa scomparsa di Kelly, l'amico comune di cui hanno perso le tracce durante gli allenamenti all'interno del liceo Leafmore. Teatro unico delle indagini, la scuola si rivela un luogo enorme e inospitale, gremito di creature mostruose dedite all'antropofogia.

Scelti due membri a piacere del quartetto, ci si alterna al controllo dell'uno o dell'altro a propria discrezione, lasciando che sia l'intelligenza artificiale a prendersi cura del proprio gregario (o quella più solerte di un amico nella modalità a due giocatori). I compagni inutilizzati attendono in un luogo sicuro che arrivi il loro turno. Il giocatore è infatti libero di modificare la composizione della coppia iniziale, basando l'abbinamento sulle doti dei vari protagonisti. Affidandosi al suo formidabile spirito di osservazione, Josh è un asso nella ricognizione di aule e corridoi, intuendo 'a naso' la disponibilità di oggetti utili alla causa. Fonte inesauribile di idee, Shannon presta il suo acume indirizzando i compagni su ciò che ancora resta da fare dispensando infallibili suggerimenti. Meno capaci, sebbene non per questo disprezzabili, si dimostrano i restanti Ashley e Stan, abili rispettivamente nella lotta e nello scassinamento. Soltanto offrendo al servizio del gruppo le qualità che li contraddistinguono, compensando cioè le mancanze di uno con le virtù dell'altro, i ragazzi si assicurano la reciproca sopravvivenza.

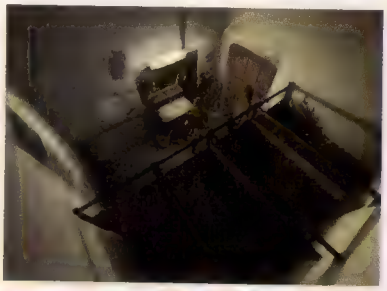
Analogamente a *Resident Evil Zero* di Capcom, l'intesa di coppia e il mutuo sostegno rappresentano condizioni irrinunciabili per il superamento dei problemi che punteggiano l'avventura. Se una grata è posizionata troppo in alto per una persona normale, gli uomini possono sollevare una compagna perché possa darci un'occhiata. Quando c'è da collegare i fili di una centralina elettrica, uno può schierarsi di guardia coprendo il compagno finché non porta a termine l'operazione.

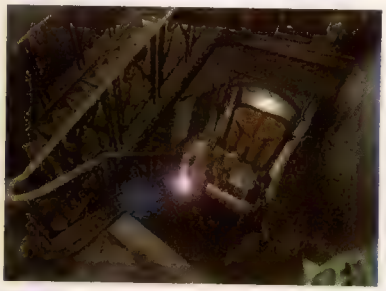
Analogamente alle manifestazioni spiritiche di *Silent Hill 4*, le creature di *Obscure* aggrediscono ancor prima di entrare in contatto fisico con la vittima. Avvolte in un'aura oscura, contaminano l'aria diffondendo un soffocante effluvio caliginoso che lentamente consuma l'energia vitale di chi lo inspira. Sebbene vulnerabili alle armi, siano esse contundenti o da fuoco, è l'illuminazione lo strumento più efficace per respingerle. Figlie delle tenebre, evaporano per sublimazione qualora investite dai raggi del sole e rifuggono le fonti di illuminazione artificiale. Di conseguenza vanno allestite opportune strategie circostanziali, come appostarsi nei pressi di una finestra 'appannata' e attendere che il compagno vi attiri il nemico prima di infrangere il vetro. Sopraggiunta la notte, è difficile scacciare la trepidazione quando i già ombrosi androni scolastici piombano nell'oscurità più nera per un improvviso black-out. In questo caso, abomini e deformità assortite attaccano in quantità illimitata fintanto che non si provvede al ripristino dell'elettricità difendendosi con un accorto utilizzo delle torce in dotazione.

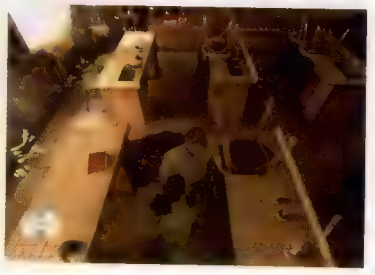
Sfortunatamente, cooperazione e sfruttamento delle sorgenti luminose sono le uniche gocce d'acqua fresca su un'arida struttura di gioco. Se gli enigmi proposti risultano tutt'altro che stimolanti, ciò che realmente delude è l'intima ingenuità d'intenti. Il giocatore è trattato alla stregua di un catalizzatore al cui passaggio scatta l'evento inatteso da sobbalzo sulla sedia. Quello di *Obscure* è un orrore a comando, addomesticato ad uso e consumo dello spettatore. Ma se il cuore batte per lo spavento improvviso, le gambe non tremano di genuina apprensione, e l'inquietudine iniziale viene presto narcotizzata dall'indifferenza.

In ossequio al filone del cinema horror adolescenziale al quale si ispira, *Obscure* è intrattenimento pop-corn preparato e confezionato con indubbia professionalità. Ma la paura, quella vera, non è di casa nel liceo Leafmore.

Voto: Sei su dieci



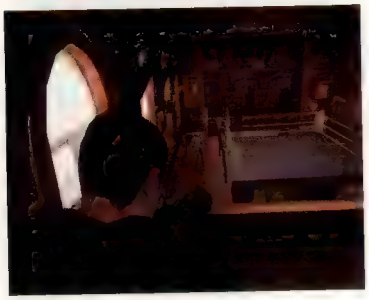




Nella schermata di accesso alla mappa è possibile ricongiungere tutti i membri del gruppo con la semplice pressione di un tasto

The Getaway: Black Monday

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Team Soho**



Ci sono franchise che hanno bisogno di più episodi per esprimersi al massimo del proprio potenziale, avvicinandosi versione dopo versione al perfetto equilibrio di tutte le parti. È il caso di *Burnout*. E sarebbe potuto essere il caso di *The Getaway*, che all'esordio nel 2002 lasciava presagire buone potenzialità, soffocate però da un sistema di controllo rudimentale e da un'eccessiva presenza di bug e imperfezioni nel codice. A distanza di due anni, l'action game metropolitano di Team Soho si ripresenta uguale a se stesso, riprendendo, nel bene e nel male, quanto offerto dal prequel.

Ancora una volta il setting è Londra, riprodotta con dovizia di particolari dai grafici Sony, e ancora una volta la struttura di gioco ruota attorno all'alternanza di sparatorie e inseguimenti nel traffico cittadino. Una formula accattivante, penalizzata però da pesanti lacune nei 'fondamentali' del gameplay. Il sistema di controllo è lento e macchinoso, vanificando gli sforzi del giocatore di imbastire una qualsivoglia strategia di attacco. La telecamera virtuale, da parte sua, si trova in palese difficoltà ad ogni cambio di direzione, costringendo ad abusare della mira automatica per riuscire ad individuare le minacce che si celano nell'area di gioco. Lo stesso lock-on, tuttavia, tende ad inquadrare i bersagli con imperdonabile ritardo, o, peggio ancora, si sofferma sui pericoli più distanti senza accorgersi del nemico che si accinge a sparare a bruciapelo. Si instaura pertanto una spirale perversa che porta il giocatore ad essere in balia del sistema di controllo, piuttosto che viceversa. Paradossalmente, la frustrazione viene scongiurata dalla scarsa intelligenza artificiale dei personaggi controllati dalla CPU, che spesso tardano a individuare il giocatore anche quando è all'interno del loro campo visivo. La loro incapacità di varcare le soglie, inoltre, offre una facile via da fuga dalle situazioni più concitate. Considerando che anche i velociraptor di *Dino Crisis* sono in grado di piegare una maniglia, lascia un po' perplessi che non sia in grado di farlo un agente di Polizia al servizio di Sua Maestà...

Problemi simili affliggono le sezioni di guida, che propongono un modello fisico lontano sia dal realismo simulativo che dalla godibilità di stampo arcade. Le vetture di *Black Monday*, per quanto ottimamente modellate, risultano fittizie nella loro estrema leggerezza, e per lo stesso motivo difficilmente governabili. Emblematiche, in questo senso, le collisioni tra auto: un frontale con un altro mezzo comporta il suo 'scivolamento' in direzione opposta per diversi metri. E se il modello di guida non brilla per precisione, ci pensano le strade strette, trafficate e dense di pali e semafori a rendere gli spostamenti su quattro ruote ancora più difficoltosi.

Meritano un discorso a parte le velleità fotorealistiche del gioco. Come nel prequel, Team Soho ha rinunciato a qualsiasi tipo di interfaccia grafica per favorire la 'cinematograficità' degli eventi. L'effetto è inizialmente piacevole, ma presto i limiti di una simile scelta si fanno sentire. Districarsi per le strade di Londra avendo come unico punto di riferimento il lampeggiare delle frecce dell'auto è meno semplice di quanto auspicabile, e il giocatore si vede presto costretto a richiamare ad ogni isolato la mappa principale della città, frammentando il fluire dell'azione. La possibilità di guarire dalle ferite appoggiandosi al muro, inoltre, diventa difficilmente giustificabile in un'ottica realistica. Ma, soprattutto, sono le innumerevoli imperfezioni dell'engine grafico o dell'IA a mandare in frantumi la coerenza cinematografica di *Black Monday*. Il loro manifestarsi ricorda nel peggiore dei modi che no, quello che il giocatore ha davanti non è un film, ma 'solo' un videogioco.

L'unico modo di trarre soddisfazione dal prodotto di Team Soho è quello di piegarsi alle sue lacune, venendo a patti con un sistema di controllo imperfetto e godendo della natura tanto frenetica quanto elementare del gameplay. Ma anche così, resta la sensazione di giocare ad un prodotto incompleto, troppo spartano sia a livello concettuale che tecnico. *Black Monday* è un titolo eccessivamente ambizioso in relazione ai mezzi di chi l'ha sviluppato. Un mausoleo costruito su fondamenta di argilla.

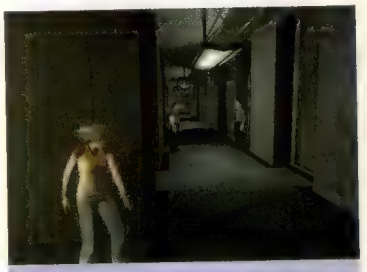
Voto: Quattro su dieci

scheda tecnica

4:3
16:9

Stereo
Dolby Pro Logic II

Tra i contenuti extra sono presenti una modalità taxi e una serie di gare automobilistiche su circuiti cittadini. Vista la superficialità del modello di guida, non aspettatevi un *Project Gotham Racing* in scala ridotta



Il triangolo

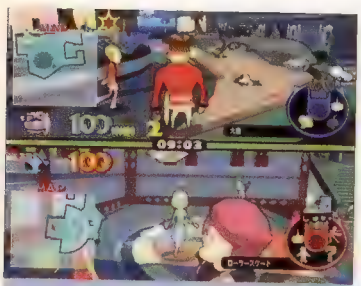
I ventidue capitoli in cui è suddiviso *Black Monday* raccontano l'intreccio narrativo da più punti di vista. Il giocatore impersona alternativamente Mitchell, un agente delle forze speciali, Eddie, un pugile invischiato nella malavita, e Sam, una ragazza con una passione per le frodi telematiche. Le peculiarità di ogni personaggio apportano un pizzico di varietà allo stile di gioco. Nei panni di Mitchell si può godere del fuoco amico di altri agenti, mentre Eddie si trova spesso impegnato in scazzottate in stile beat'em up. I livelli con protagonista Sam mettono al bando le armi, concentrandosi sull'infiltrazione silenziosa in ambienti ostili.

4:3

Stereo

Split-screen 2

Per chi non digerisse la telecamera automatica, esiste la possibilità di affidare allo stick destro il controllo della regia virtuale. Una 'cura' peggiore del male, dal momento che per sfruttarla è necessario sollevare il pollice dai tasti frontali



Un alieno per amico

Progredendo nelle sfide della modalità in singolo si sbloccano nuove arene e nuovi alieni da utilizzare negli scontri multigiocatore. Inoltre, superando tutti gli otto stage, si accede al Tag Mode, che permette di affrontare i livelli del gioco cooperando con un amico al fine di ottenere 1000 monete entro un limite di tempo di 10 minuti. La modalità cooperativa, tuttavia, non aggiunge nulla alle dinamiche proposte dal single player. Specifiche tipologie di gioco con altrettanto specifici incarichi avrebbero aiutato a diversificare un'esperienza che di fatto risulta meramente condivisa piuttosto che arricchita dall'elemento umano.

Meiwaku Seijin: Panic Maker

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Production Studio 4**

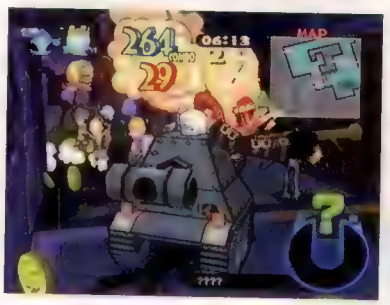
Con il primo *Viewtiful Joe*, abbiamo iniziato a lavorare sul design, sullo stile grafico, quindi vi abbiamo plasmato attorno le meccaniche di gioco", spiega Atsushi Inaba su **VG**009. Probabilmente, lo stesso processo creativo ha dato vita a questo *Meiwaku Seijin: Panic Maker*, ultima fatica del team Production Studio 4 prima di migrare sotto la nuova identità societaria di Clover Studio. Ancora una volta, la follia dei creativi Capcom immerge in un mondo fatto di cel shading, colori vibranti e comicità nippo-demenziale. Eppure in questa occasione non tutto è andato per il verso giusto nel passaggio dalla carta allo schermo.

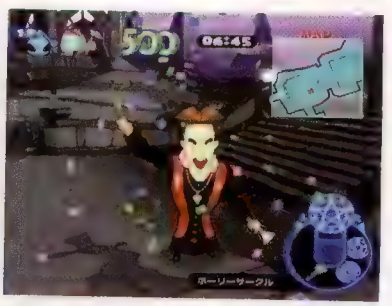
Il gameplay di *Panic Maker* si ispira ad una delle forme ludiche più antiche: lo scherzo, inteso però nella sua accezione più intimamente bastarda. Ogni livello di gioco è composto da un'ambientazione popolata da un nutrito numero di elementi della fauna locale. Al suo interno, due alieni seminano zizzania avvalendosi della possibilità di assumere l'identità dei passanti per allestire dispetti di ogni natura senza essere riconosciuti. Per ogni colpo andato a segno, la vittima elargisce una quantità di monete direttamente proporzionale al danno subito. Al termine del match, della durata di dieci minuti, vince il concorrente che ha racimolato il gruzzolo più cospicuo.

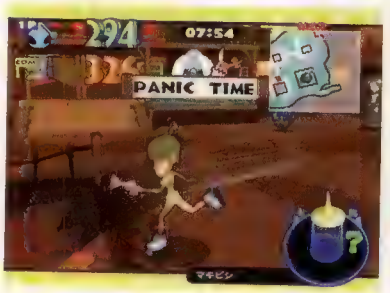
Per quanto i contendenti possano sfruttare l'armamentario 'burlesco' per sottrarsi monete a vicenda, il pericolo maggiore è rappresentato dalla popolazione stessa, poco incline a subire passivamente scherzi di dubbio gusto. Le vittime reagiscono alle malefatte cercando di farsi giustizia da sole, cosa che costringe il giocatore a far perdere le proprie tracce cambiando nuovamente identità, pena il pubblico linciaggio e la conseguente perdita delle monete fino ad allora accumulate. Di fatto si gioca sul filo di lana, pianificando la fuga prima ancora di aver sferrato il proprio attacco. Anche perché non è piacevole vagare in cerca di un punto di trasformazione con una folla inferocita che ti soffia sul collo.

Ogni metamorfosi porta in dote cinque differenti scherzi, che si basano su 'ordigni' di offesa o di difesa. Si spazia dalle esilaranti evocazioni in stile *Final Fantasy* di dinosauri o elefanti, passando per bombe ad orologeria, puntine da disegno o scariche di gas intestinali (utili per disfarsi degli inseguitori, naturalmente). Non mancano strumenti di evasione come i pattini in linea o l'invisibilità temporanea.

Guardando oltre il contesto di comicità surreale, il concept di *Panic Maker* è pertanto assimilabile a quello di un deathmatch con visuale in terza persona. E gli sviluppatori giocano molto su questa somiglianza, divertendosi ad irridere i più celebri clichè dell'action game moderno. È sufficiente una rapida occhiata alle arene di gioco per capirlo: si combatte fra le strade di una Raccoon City in versione super deformed (con tanto di Jill e Nemesis nel ruolo di guest star), o in un cimitero popolato da zombi e improbabili esorcisti dalla capigliatura anni '70.







Il ritmo di gioco subisce brusche accelerazioni grazie ai Panic Time, brevi lassi di tempo durante i quali la popolazione è preda di un accecante terrore xenofobo. A rendere la situazione ancora più concitata contribuiscono eventi straordinari come esplosioni, palle di fuoco e tempeste di sabbia

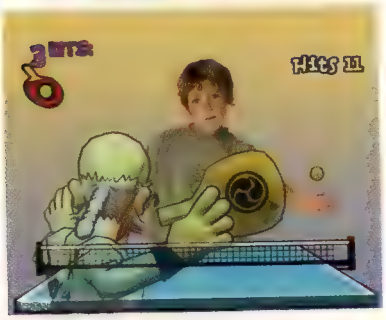
Considerata la natura del concept, è la modalità multiplayer a regalare le maggiori soddisfazioni, grazie anche al sapiente bilanciamento tra gli scherzi disponibili. Non esistono infatti 'armi definitive', in quanto ognuna di esse è funzionale a determinati contesti di gioco. Inoltre, la possibilità di vedere in anteprima il set di armi che accompagna ogni nuova identità potenziale dona all'azione un discreto grado di tatticismo. Purtroppo, a inceppare il meccanismo oliato da Capcom interviene una gestione automatica della telecamera messa costantemente alle corde dal ritmo frenetico dell'azione e aggravata da un punto di vista troppo vicino al proprio avatar. In secondo luogo, l'impronta da party game incide per forza di cose sulla modalità in singolo, esaurendone l'attrattiva nel giro di una giornata scarsa di gioco. Ciononostante, la modalità a due giocatori risulta confusa data la ridotta porzione di schermo a disposizione unita ai summenzionati problemi di inquadratura.

L'idea su cui poggia l'ultimo lavoro Capcom è sicuramente intrigante, e potrebbe rappresentare il punto di partenza per un nuovo filone di party game. Ma la realtà delle cose è che *Panic Maker* fatica a catturare l'attenzione del giocatore per più di una manciata di ore, sia in singolo che in coppia. È colorato, è divertente, ma una volta svanito il piacere della scoperta degli scherzi perpetrabili, quello che ci si ritrova tra le mani è un prodotto basico e ripetitivo.

Voto: Cinque su dieci

EyeToy Play 2

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Interno (London Studio)**



Il fatto che *Play 2* sia il miglior titolo attualmente disponibile per EyeToy non dovrebbe sorprendere: del resto la periferica proviene dagli studi londinesi di Sony e sembrerebbe naturale che proprio da quelle lande arrivino i giochi che la sfruttino al meglio. Ciò che sorprende è che per riuscire nell'intento non è necessario possedere una particolare conoscenza dell'hardware (condizione che avvantaggerebbe senz'altro SCEE), ma 'semplicemente' trovare delle buone idee e approntare un game design divertente (qualità in cui SCEE non ha certo brillato negli ultimi anni).

Mai come in questo caso alcuni esempi sono necessari per capire: DIY (Do It Yourself) è incentrato sulla ristrutturazione della propria casa, con il giocatore chiamato a battere chiodi, demolire mura e dipingere pareti con le mani. Table Tennis è la trasposizione digitale della prima idea che a tutti verrebbe in mente vedendo EyeToy, mentre Goal Attack trasforma l'utente in un portiere impegnato con una serie di rigori. Banale? Forse. Già visto? In alcuni casi sì. Divertente? Potete scommetterci.

In modalità singleplayer, il gioco meglio riuscito è Air Guitar, non a caso il titolo preselezionato all'avvio di *Play 2*. Una chitarra occupa la metà inferiore dello schermo: il giocatore la brandisce e con una mano picchia sulle corde mentre con l'altra esegue gli accordi (posizionando cioè la mano sulla parte della chitarra indicata di volta in volta da apposita iconografia discendente dal margine superiore dello schermo). Grazie alla maggior precisione delle routine di rilevamento del movimento messe a punto dai programmatori d'oltremanica, il sistema funziona alla perfezione, in particolare nei delicati istanti in cui va eseguita una 'slide' facendo scorrere la mano lungo il collo della chitarra.

E a proposito di movimento, va sottolineata la molteplicità di azioni richiesta da ogni singola prova. Piuttosto che basarsi sull'esecuzione dello stesso gesto all'infinito, ammorbando il giocatore e facendo precipitare la longevità, buona parte dei giochi vede l'utente impegnato in attività motorie diverse nell'ambito delle medesime prove. Esempio numero uno, la 'simulazione' di baseball Home Run: una prima fase vede il giocatore impugnare una mazza immaginaria (un giornale arrotolato è perfetto se volete calarvi nella parte) per colpire la palla lanciata verso di lui. In caso di successo, parte una seconda fase, con il giocatore che corre sul posto agitando le braccia mentre a video il suo ritratto bidimensionale attraversa i quattro vertici di un diamante tridimensionale. Spassoso.

Esempio numero due, Mr Chef: in quella che potrebbe definirsi l'edizione 2004 di *Burger Time*, il giocatore si trova nella cucina di un fast food, impegnato a comporre ordinazioni trascinando gli ingredienti su un piatto. Terminata la composizione, uno schiaffetto al campanello richiama la cameriera per il ritiro e la consegna della pietanza a chi di dovere. Quindi si passa all'ordine successivo. La prova è però ricca di imprevisti: terminato un qualsiasi ingrediente, ha corso uno specifico mini-gioco che vede ora salare patatine fritte (agitando una saliera), ora affettare cetrioli (battendo col coltello sul tagliere), ora schiacciare pomodori (a suon di pugni), ora grattugiare formaggio (facendolo scorrere sulla grattugia) e così via, per sessioni di gioco che richiedono un frequente lavaggio ascellare o, in alternativa, l'abuso di deodoranti.

Ma anche quando i compiti proposti non sono così variegati, il divertimento non manca grazie a un game design perfettamente consapevole delle potenzialità della periferica. In Bubble Pop vanno fatte esplodere tutte le bolle blu evitando quelle rosse, procedura che comporta esercizi di ardito contorsionismo. In Secret Agent, invece, il giocatore deve raggiungere determinati oggetti a video evitando di muovere le parti del corpo eventualmente inquadrate dalle telecamere di sorveglianza o accarezzate dai fari dei riflettori.

Play 2 rappresenta un sensibile progresso rispetto allo sperimentale capitolo d'esordio. Considerando anche il prezzo a cui viene venduto senza EyeToy (inferiore ai 40 euro) è pertanto impossibile non consigliarlo a tutti coloro che stanno lasciando la periferica Sony a prendere polvere in qualche armadio.

Voto: Otto su dieci

Schede tecniche

4:3

Stereo

A turni 4

Non sarà sofisticato come *Drummania*, ma Drummin' concede molta libertà all'utente, permettendogli di sfogare la sua creatività su bonghi, grancasse e timpani digitali

Spy kids

Oltre ai dodici giochi principali, *Play 2* include le modalità Spy Toy e Play Room. La prima, di utilità pressoché nulla, permette di trasformare EyeToy in un telecamera di sorveglianza che rileva chiunque incroci il suo sguardo vigile o faccia rumore, mentre la seconda propone una ricca serie di tech demo, tra cui destano particolare interesse quelle basate sul rilevamento del colore e del sonoro (mediante il sottosfruttato microfono incorporato nella periferica).

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Digital 5.1

Online 2

Sebbene il gioco permetta di sbloccare nuovi generali (che di fatto corrispondono a nuovi livelli di difficoltà), Gerald è certamente il più soddisfacente grazie all'equilibrata dotazione di potenza fisica e abilità magiche

Scc titani

In
Su
tempo, c Va olli tattiche all'aumentare d accumulata. *KUF*, infatti, ignora i progressi compiuti nella modalità offline, pertanto nuove truppe e nuove abilità vanno riconquistate misurandosi con altri giocatori. Come nella campagna in singolo, fattori quali la posizione del sole (è sempre meglio averlo alle spalle) o la pioggia (rende inefficaci le frecce infuocate) possono fare la differenza fra la vittoria e la sconfitta. L'opzione Opti-match, infine, permette di sfidare utenti di esperienza simile alla propria.

Kingdom Under Fire: The Crusaders

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Koch Media** Sviluppatore: **Phantagram**

Se vi riesce difficile immaginare un'estetica fantasy anabolizzata servita su un piatto musicale soft metal potreste digerire a fatica lo stile di *Kingdom Under Fire: The Crusaders*. Assistere ai dialoghi fra una valchiria seminuda ed un nerboruto guerriero mentre una base di chitarra elettrica vibra in background può essere sconcertante. Ciononostante è proprio questa rilettura coreana delle atmosfere fantasy tipicamente europee a rendere immediatamente unico e interessante l'incontro fra lo strategico in tempo reale e i combattimenti alla *Dynasty Warriors* proposto da Phantagram.

Malgrado *KUF* sia formalmente il seguito dell'RTS per PC *Kingdom Under Fire: A War of Heroes*, il lavoro condotto su Xbox non è una conversione impossibile ma una totale rivisitazione del genere alla luce delle specificità del sistema. Di conseguenza, la miscela di strategia, amministrazione delle truppe e combattimenti in terza persona infonde insperata vivacità e varietà in un prodotto che non ha nulla di derivativo, perfettamente consono ad una fruizione salottiera.

Le prime missioni sono dedicate all'apprendimento delle meccaniche di base. Subito stupisce il sistema di controllo: selezionare le unità ed assegnarvi una rotta non richiede che l'impiego combinato del grilletto sinistro ed un tasto frontale, mentre la topografia dell'area, la direzione e la posizione delle forze sul campo vengono chiaramente esplicitate da una mappa tattica presente in un angolo dello schermo ed espandibile tirando a sé il grilletto destro. Dal momento che quest'ultimo non ha altri impieghi e che il pollice destro resta libero di scorrere fra i tasti principali, è teoricamente possibile condurre tutta la fase di organizzazione delle truppe operando sulla mappa tattica senza rinunciare nel contempo alla prospettiva tridimensionale standard.

A differenza dei comuni RTS, il giocatore non è idealmente seduto al tavolo di qualche distante quartier generale, ma partecipa direttamente ai conflitti: alla testa del suo plotone, avanza affiancato da due sottotenenti di supporto, e quando il combattimento ha inizio si 'distacca' dal gruppo per affidarsi alle mani del giocatore. Le risse sono di una brutalità entusiasmante, e farsi largo fra i due schieramenti significa guadare un fiume di sangue e ossa rotte, fra le grida dei soldati e il clangore delle armi. Sebbene semplice nella meccanica, il combattimento uno contro mille è sorretto da un'ottima soluzione prospettica che scongiura il disorientamento, mentre la forte caratterizzazione del comandante rispetto agli altri partecipanti alla bagarre impedisce di perderlo di vista nella mischia.

Com'è facile intuire, l'intervento del giocatore 'sul campo' non soddisfa mere istanze di partecipazione, ma influisce sull'esito del conflitto. Il coinvolgimento diretto è finalizzato al rapido sterminio degli avversari allo scopo di preservare il più possibile l'integrità delle proprie fila. Inoltre, dal momento che la capitolazione del comandante nemico comporta l'immediata sconfitta del relativo plotone, è chiaro chi sarà il bersaglio privilegiato.

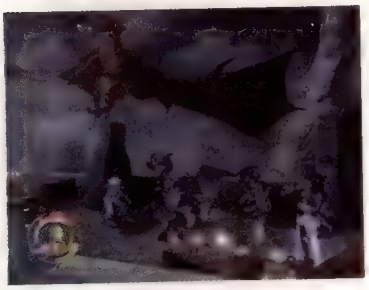
In base all'efficacia del proprio operato si viene accreditati con una certa quantità di punti esperienza e di denaro, da impiegare fra una missione e l'altra nel potenziamento di se stessi, dei propri ufficiali e delle unità di rispettiva competenza. Laddove per ragioni didattiche il gioco proponga inizialmente la gestione di numero e tipologia prestabiliti di unità, in seguito concede maggior potere decisionale, con il giocatore libero di integrare lo schieramento prefissato con ulteriori unità. Ed è a questo punto che sorgono i problemi di *KUF*. Compra l'attrezzatura sbagliata o seleziona l'unità meno adatta a soddisfare l'imprevedibile richiesta della prossima missione e puoi ritrovarti in un vicolo cieco tattico. Sebbene questa critica possa estendersi a molti altri RTS, un'interfaccia poco snella e soprattutto i lunghi tempi di caricamento la aggravano sensibilmente nel titolo Phantagram. Lo sviluppo in tempo reale delle battaglie significa inoltre che si è spesso costretti ad affidare momentaneamente il proprio comandante ai servigi di una IA poco combattiva per dedicarsi alla necessaria gestione delle altre unità. Per questo motivo non è raro vedere una missione imboccare la via del fallimento.

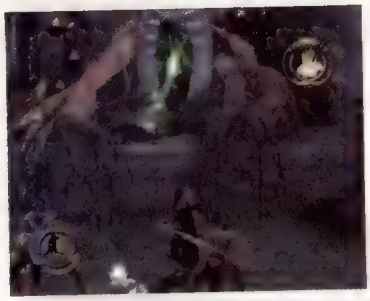
Ma al di là di queste imperfezioni, *KUF* è sufficientemente appagante da soddisfare gli strateghi da salotto, e l'aggiunta di un vigoroso sistema di combattimento in terza persona lo rende speciale e quindi meritevole di attenzione.

Voto: Sette su dieci

Forgotten Realms: Demon Stone

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **Stormfront Studios**





Con la trilogia de 'Il Signore Degli Anelli' ormai lontana dalle sale cinematografiche e dall'attenzione del pubblico di massa, pubblicare oggi un beat'em up a scorrimento in chiave fantasy come *Forgotten Realms: Demon Stone* non suona come la più brillante delle operazioni commerciali. D'altro canto, alleggerita dall'onere di rispettare i momenti descritti dalla pellicola cinematografica, Stormfront Studios ha potuto operare in un regime di libertà creativa più ampio di quello evidentemente concessale da Electronic Arts, sfruttando la licenza di Dungeons&Dragons (più specificatamente di Forgotten Realms) come semplice cornice entro cui tratteggiare qualcosa di nuovo. Sebbene i rimandi all'estetica tolkieniana non manchino per ovvie questioni di eredità genetica, *Demon Stone* è pertanto configurabile come un *Golden Axe* dei tempi moderni piuttosto che un *Le Due Torri* sotto mentite spoglie.

In luogo di un unico avventuriero, il giocatore controlla un party composto da tre elementi, più specificatamente un guerriero abile nel combattimento con la spada, un mago capace di lanciare incantesimi offensivi dalla distanza e un'agile ladra in grado di sfruttare le zone d'ombra dello scenario per guadagnare invisibilità momentanea con annessa facoltà di freddare i nemici avvicinati alle spalle con un unico attacco letale. L'azione sulla croce direzionale permette di assumere il controllo diretto ciascuno dei tre, mentre l'intelligenza artificiale provvede a garantire la sopravvivenza degli altri due.

Prevedibilmente, i combattimenti si sviluppano in una condizione di perenne inferiorità numerica richiedendo al giocatore di sfruttare con astuzia la sua facoltà di migrare fra i corpi dei tre avventurieri. Orchi possenti che richiederebbero decine di sciabolate per perire ai piedi del guerriero possono essere spediti al di là dello Stige con un solo affondo alla giugulare portato dalla ladra, mentre velenosi arcieri disposti a distanza di sicurezza sono facilmente raggiungibili dalle palle di fuoco o dalle saette scagliate dal mago. Sebbene intrigante nella teoria, l'utilità di questa diversificazione caratteriale viene spesso annichilita nella pratica dalla natura rissosa dei conflitti. Il giocatore capisce presto che l'unica abilità effettivamente utile in combattimento è l'immortalità di cui godono i compagni gestiti dall'intelligenza artificiale. La legge di *Demon Stone* vuole che l'avventura abbia termine allorquando il combattente controllato dal giocatore perda l'ultima goccia di energia. Ciononostante, affidare alle mani della CPU un personaggio in condizioni critiche per assumere il comando di un altro membro del party significa non solo garantirne la sopravvivenza, ma anche un lento recupero dell'energia perduta. Ben presto si matura la consapevolezza che il vero vantaggio insito nella possibilità di trasferirsi da un personaggio all'altro non va ricercato nella loro natura di variabili tattiche quanto in quella di 'barre energetiche extra'.

Laddove un attento sfruttamento delle abilità del party andrebbe preferito all'adozione di un simile escamotage, *Demon Stone* non offre i presupposti per farlo. Il motore grafico ostenta la sua potenza con asfissiante zelo, affollando lo schermo con interminabili mandrie di nemici al grido di 'guarda quanti ne posso gestire contemporaneamente', senza curarsi di garantire una certa comprensibilità della scena. L'impossibilità di individuare il proprio personaggio se non scorgendo il bagliore di una spada che si leva da una selva di creature gigantesche, dirotta l'attenzione sul suo livello energetico in inevitabile decremento, con il dito pronto a premere sulla croce direzionale per passare ad un altro compagno nel momento opportuno.

La buona sceneggiatura di R A Salvatore ed il completo sistema di upgrade dei singoli elementi del party operano come semplice corollario ad un action game di modesta fattura. Come in *Le Due Torri*, le mosse di attacco mancano di pesantezza e i contatti di fisicità, trasferendo nelle mani del giocatore una poco gratificante sensazione di vacuità. L'ossessiva rigenerazione di nemici rallenta la progressione oltre i limiti del buon senso, privilegiando la ripetitività alla varietà promossa dalle caratteristiche del trio.

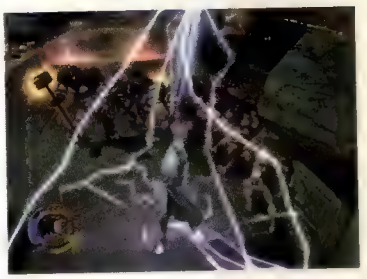
In poche parole, *Demon Stone* suggerisce un potenziale superiore a quello che soddisfa. Le basi per un nuovo approccio al genere ci sono, ma è mancato il coraggio di espanderle in fase di implementazione. La speranza è che lo sviluppo di un eventuale seguito venga condotto con maggiore ambizione.

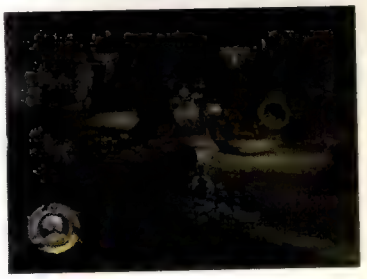
Voto: Sei su dieci

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II





Un tappeto luccicante indica le zone presso cui la ladra può 'innescare' la sua invisibilità, che perdura anche al di fuori di dette zone per un tempo proporzionale al livello di esperienza

Vecchie conoscenze

Uno dei personaggi più famosi di R A Salvatore, al secolo Drizzt Do'Urden, fa la sua comparsa come personaggio giocabile in uno dei migliori momenti del gioco (la difesa di un castello dall'assedio di un esercito di troll imponenti). L'animazione è eccellente e l'acrobatica leggiadria del suo stile di combattimento rimanda alla migliore tradizione dello stylish gaming. Peccato sia relegato a ruolo di comparsa. La sua definitiva inclusione nel party avrebbe quasi potuto risollevare le sorti del gioco.

Pro Evolution Soccer 4

Sistema: **Xbox, PS2 (ver. testate), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno (KCET)**

4:3	PS2, Xbox
50/60Hz	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Digital	Xbox
Offline	PS2 (8), Xbox (4)
Online	Xbox, PC (2)
LAN	Xbox, PC (2)

Malgrado la potenza a disposizione, Konami si è limitata ad una conversione pedissequa su Xbox. Il pubblico è orribile come sempre e i tempi di caricamento analoghi a quelli cronometrabili su PlayStation2

Potenza senza controllo

Prevedibilmente, la versione Xbox di *Pro Evolution Soccer 4* soffre della latitanza di una seconda coppia di dorsali sul controller Microsoft, una situazione che ha costretto ad una rimappatura dei comandi leggermente più scomoda e che clononostante fatica a restituire la medesima precisione garantita dal DualShock2. Eseguire una triangolazione con un colpo secco su L1 e fare altrettanto tirando il grilletto sinistro non è la stessa cosa. L'utenza Xbox che volesse dedicarsi al titolo Konami con la serietà che merita, farebbe bene a considerare l'acquisto di un adattatore che consenta di impiegare il DualShock2 sulla console Microsoft. Ne esistono diversi, prevalentemente di fabbricazione cinese, a prezzi che oscillano fra i 15 e i 25 euro.

Diventa sempre più difficile discorrere dei progressi compiuti dalla simulazione calcistica di Konami, soprattutto quando se ne segue lo sviluppo tanto nell'edizione giapponese quanto nella sua trasposizione europea. È comprensibile. Del resto, quando sei così vicino ad una perfetta approssimazione dello sport più bello del mondo, le migliorie diventano tanto difficili da descrivere quanto da individuare con scientifica precisione. Ma il caso di *Pro Evolution Soccer 4* è diverso. Ed è diverso grazie a Microsoft.

Come i suoi predecessori, *Pro Evolution Soccer 4* è un gioco difficile da padroneggiare. Non offre l'immediata gratificazione dei suoi più superficiali rivali, ma richiede un metodico processo di adattamento al suo sistema di controllo, alle dinamiche comportamentali della squadra e alle sottigliezze tattiche prima di rivelare la sua effettiva eccellenza. Come in *Winning Eleven 8*, recensito sullo scorso numero, dribbling e passaggi sono stati modificati in modo tale da trasmettere una superiore sensazione di peso e fisicità, la palla rimbalza più realisticamente e i compagni di squadra eseguono penetrazioni più intelligenti. Tutto, in pratica, funziona 'meglio'. Ma ci sono delle novità più appariscenti.

Un nuovo comando (R1+R2 o Grilletto destro + tasto nero) permette di spegnere il cervello del ricevitore di palla per affidarlo alle mani del giocatore, dando così modo di rimediare ad eventuali ritardi nell'intercettazione intervenendo sulla traiettoria tracciata dall'IA prima che venisse estromessa. È un'aggiunta di difficile assimilazione, e sebbene sia pressoché ignorabile aiuta a fare la differenza nelle sfide fra giocatori esperti.

La Master League è ancora una volta al centro dell'attività in singolo. La struttura è la solita, le rose aggiornate, ma l'inedita dipendenza delle prestazioni dei giocatori dagli allenamenti a cui sono sottoposti e dal loro naturale processo di crescita/invecchiamento rivoluziona il modo in cui la si affronta, dando altresì maggior rilevanza alle operazioni di calcio mercato.

Ma è nella modalità multiplayer che si esprimono le vere doti ricreative di *Pro Evolution Soccer*, e da questo punto di vista la quarta edizione segna un progresso epocale, quella 'diversità' accennata in apertura: la modalità online. Disponibile solo su Xbox e PC, permette a due giocatori di sfidarsi in amichevoli o ai rigori via internet. L'indipendenza dalla fisica disponibilità di un amico è una vera conquista per un titolo che vive della competizione uomo vs uomo. È sufficiente questa caratteristica a fare dell'edizione per le due piattaforme Microsoft (Windows e Xbox) di *Pro Evolution Soccer 4* la scelta d'acquisto ideale, prima ancora delle considerazioni di carattere prestazionale (che, per la cronaca, vedono la versione Xbox immune dai rallentamenti che corrompono quella PS2 nonché ammorbidita nella definizione dell'immagine). Per certi versi è ironico che la serie, nata e cresciuta sul sistema Sony, compia uno dei suoi progressi più significativi sulla console concorrete.

Sebbene non ancora confermato da Konami, il supporto di Xbox Live spalanca le porte a futuri upgrade delle rose tramite il download di appositi aggiornamenti, un'eventualità resa ancor più probabile dall'effettiva disponibilità del servizio in Giappone, a beneficio della locale utenza PS2 provvista di HDD.

Clononostante, indipendentemente dal sistema su cui gira, *Pro Evolution Soccer 4* è (ancora una volta) la migliore simulazione calcistica in commercio. Il voto è ridondante in questo caso: il suo valore è strettamente legato alle proprie abitudini di fruizione, e con l'esordio della serie sulla console Microsoft avete semplicemente più scelta.

Voto: Nove su dieci

© 2004 Lionhead Studios Limited. Lionhead, il logo Lionhead e Fable sono marchi registrati di Lionhead Studios Limited. Gioco creato da Lionhead Studios in collaborazione con Big Blue Box Studios Ltd. © 2004 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox, e il logo Xbox sono marchi depositati o registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. I nomi reali e le immagini delle persone e delle località utilizzate in questo gioco sono puramente casuali. Qualsiasi somiglianza con persone, luoghi o eventi reali è puramente casuale e non intenzionale. Tutti i diritti riservati. Prodotto e distribuito da Microsoft Game Studios sotto licenza da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altre nazioni. Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, USA. Microsoft Ireland Operations Limited, Atrium Building, Block B, Carmenhall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18, Irlanda. Microsoft Ireland Operations Limited è una società a responsabilità limitata costituita in Irlanda.

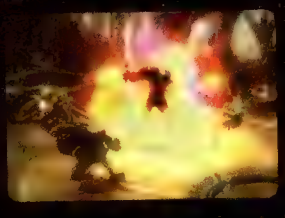
CIÒ CHE SEI NON SEMPRE È
CIÒ CHE DIVENTERAI.

FABLE

OGNI AZIONE, UNA CONSEGUENZA.

Cosa faresti se ogni tua scelta portasse a delle conseguenze eterne? Se ogni tua azione modificasse istantaneamente il tuo aspetto fisico e l'opinione che gli altri hanno di te? Sfodereresti la tua spada in difesa della virtù oppure creeresti un sentiero del male con incantesimi e tradimenti? O magari seguiresti una via di mezzo? Prima di scrivere il tuo destino, sappi comunque una cosa: con Fable non c'è una storia uguale a un'altra. E tu, chi mai diventerai?

www.xbox.com/fable



LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

XBOX

it's good to play together

Madden NFL 2005

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC, PC, PSone, GBA** Versione: **Europea** Produttore: **EA Sports** Sviluppatore: **EA Tiburon**

4:3	PS2, Xbox, GC
16: 9	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
4	Xbox, GC
8	PS2

Come da tradizione, al contrario di quella americana, la versione PAL di *Madden NFL 2005* è sprovvista di modalità online. Su tutti i sistemi

Tony's show

La magnificenza di *Madden NFL 2005* non si limita al solo campo da football. Per la gioia dei fanatici della NFL, la modalità Franchise è diventata assai più sofisticata e il rendimento dei giocatori è ora influenzato persino dai 'rumor' creati ad hoc da giornali locali e nazionali. Come ciliegina sulla torta, EA Tiburon ha introdotto il primo programma radiofonico della storia del franchise: il talk show interattivo di Tony Bruno (vero radiocronista sportivo), con i suoi pettegolezzi e quiz telefonici (con tanto ti premi).

Dopo quindici anni di assoluto dominio, il regno di *Madden NFL* ha iniziato recentemente a vacillare sotto i placcaggi durissimi della serie *ESPN NFL* di Sega. L'eccellente livello qualitativo dell'episodio 2K4 ha infatti costretto EA Tiburon a correre ai ripari, ridisegnando completamente la fase difensiva della propria simulazione, vero e proprio tallone d'Achille della serie (con risultati immediati, dato che negli Stati Uniti la battaglia tra il colosso di EA e l'eccellente simulazione di Visual Concepts si è conclusa con una vittoria netta per *Madden NFL 2005* che ha totalizzato la bellezza di due milioni di copie vendute nel solo mese di agosto). EA Tiburon ha rivisto molteplici aspetti dell'IA difensiva, implementando nuove opzioni e ottenendo una simulazione decisamente più equilibrata e meno sbilanciata nella fase offensiva.

Ipotizziamo uno scenario tipico di una partita della NFL. Mancano pochi minuti alla fine, i Colts sono sotto di tre punti e si trovano in una situazione di terzo down e quattro yard per chiuderlo, con palla sulle 40 yard avversarie. Con un quarterback del calibro di Peyton Manning la CPU potrà anche tentare un lancio direttamente nella end zone: avendo nel proprio roster due 'fenomeni' quali Edgerrin James (poderoso running back) e Marvin Harrison (strabiliante wide receiver) le opzioni in suo possesso sono molteplici. Per l'utente non è facile azzeccare la lettura del gioco chiamato dalla CPU: se si opta per una classica 'Cover 2' si corre il rischio di concedere una corsa facile facile a EJ e una chiusura del down sicura; tappando tutti i buchi si è invece esposti alla tremenda velocità dei ricevitori (Harrison in primis) in campo aperto. Insomma, la solidità di James come running back (i Colts gli danno la palla almeno una trentina di volte a partita) espone il giocatore a un grande dilemma difensivo. Ma grazie all'implementazione di un nuovo sistema di controllo, i vari Zack Thomas, Tedy Bruschi e Ray Lewis guidati dal giocatore potranno, prima dello snap, cambiare allineamento difensivo, il tipo di marcatura e scegliere se raddoppiare un ricevitore particolarmente pericoloso. Il sistema ha un utilizzo 'pratico' come il Playmaker Control introdotto lo scorso anno: è possibile forzare il running back a un fumble, toccare e deviare molti passaggi del quarterback. Agendo sullo stick analogico destro è possibile colpire l'avversario con una cannonata e in base alla velocità e alla direzione si avranno molteplici effetti. Inoltre i linebacker e tutta la secondaria hanno diverse tracce da seguire (le famigerate hot route) e in base al comportamento degli avversari reagiranno in modo tempestivo modificando il tipo di copertura. Traduzione: alle play-action e ai trick play abboccano meno che in passato...

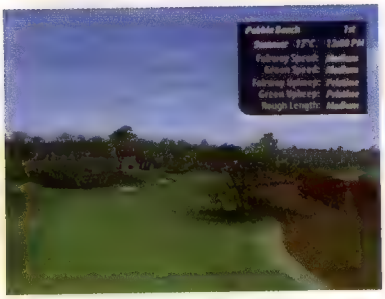
Insomma, difendere non è mai stato così bello come in *Madden NFL 2005*.

Il grosso passo in avanti compiuto dalla serie è riscontrabile nella qualità dell'intelligenza artificiale. Giocando a livello All-Madden è facile notare come gli atleti virtuali combattano duramente su ogni pallone, su ogni placcaggio e si muovano in modo più credibile che in passato. La parte offensiva non è cambiata molto rispetto alla versione precedente e gli sviluppatori si sono limitati a compiere piccoli aggiustamenti. Ora è possibile cambiare la formazione anche sulla linea di scrimmage, spostando il running back in posizione di ricevitore o il tight end in quella di bloccatore aggiunto. Per i vari Randy Moss e Terrell Owens sono state inserite diverse tracce da correre in base alla copertura difensiva: più il ricevitore è bravo, 'migliori' saranno le sue scelte. Persino i bloccatori fanno un lavoro egregio in *Madden NFL 2005*, così come il gioco di corse sembra più solido rispetto al recente passato. Dulcis in fundo, la simulazione di EA è dotata di una longevità pressoché infinita: ottime, come era lecito aspettarsi, le modalità Franchise e Owner che garantisco un controllo maniacale su qualsiasi aspetto gestionale di una squadra NFL. Decisamente migliorata, infine, la selezione dei prospetti nei Draft, così come la gestione dello spogliatoio e del mercato giocatori, per un titolo che non potrà deludere alcun appassionato di questa spettacolare disciplina.

Voto: Otto su dieci

Tiger Woods PGA Tour 2005

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC, PC** Versione: **Europea** Produttore: **EA Sports** Sviluppatore: **Interno**



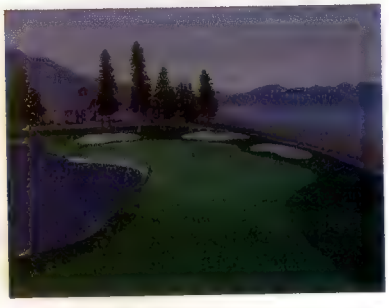
La vita di Tiger Woods negli ultimi mesi è stata sconvolta da due avvenimenti: il matrimonio con la modella svedese Eli Nordgren e la perdita del primo posto nella classifica mondiale del golf professionistico. Dopo 264 settimane di dominio assoluto, il campione statunitense ha dovuto cedere il passo al figiano Vijay Singh, l'uomo che ha chiuso (almeno per ora) l'Era della Tigre. I green virtuali rimangono però ancora il regno incontrastato di 'Re Tiger', numero uno assoluto sia a livello di vendite, sia a livello puramente qualitativo. La formula vincente creata da EA è riuscita finora a garantire agli amanti del golf un'esperienza di gioco unica, proponendo un azzeccato mix tra la simulazione pura e il divertimento spensierato. Caratteristica rimasta immutata in questa edizione 2005 della serie, con il golfista virtuale che riesce ad avere un controllo pressoché totale sul green, interagendo con molteplici fattori/variabili implementati dagli sviluppatori nordamericani.

L'obiettivo principale del team di sviluppo era quello di rendere ampiamente personalizzabile e configurabile ogni singolo aspetto del gioco. E l'operazione è perfettamente riuscita: la seconda edizione del GameFame permette al giocatore di ricreare il proprio alter ego con una cura maniacale che non ha quasi eguali nel panorama sportivo attuale. Fra le altre cose, l'editor permette infatti di utilizzare i ricchi premi vinti nei PGA Tour per saccheggiare il negozio ufficiale (Pro Shop) di *Tiger Woods 2005* e abbigliare a dovere il proprio campione in erba. Ce n'è davvero per tutti i gusti, con una lista infinita di articoli (circa 1.500, stando alle dichiarazioni di EA) prodotti da colossi dell'abbigliamento sportivo quali Adidas, Nike, Odyssey e molte altri. Non soddisfatti, gli sviluppatori hanno aggiunto al ricco arsenale di opzioni di *TWPT2005* la nuova modalità Tiger Proofing, attraverso la quale è possibile realizzare il proprio percorso dei sogni definendo variabili quali l'altezza dell'erba nel fairway, l'ondulazione del terreno e la percentuale di umidità presente nell'aria. Il Tiger Proofing riesce ad aggiungere spessore a una simulazione già di per sé molto completa: realizzare il proprio percorso a 18 buche è senza dubbio un'esperienza affascinante e, nonostante le apparenze, è piacevole trascorrere del tempo cercando di calcolare la giusta pendenza del green, quale tipo di bunker ergere a sua difesa e in che percentuale le condizioni climatiche possano incidere sulla velocità della pallina sull'erba. Attenzione, però: come da copione, per rendere completamente configurabile *TWPT2005* è necessario sbloccare una serie di bonus e opzioni nascoste.

Nella modalità My Legend Pursuit, l'utente si trova invece ad affrontare vere e proprie leggende di questo sport: misurarsi a colpi di birdie sul green con campioni del calibro di Jack Nicklaus, Arnold Palmer, Gary Player, Ben Hogan o Severiano Ballesteros è davvero emozionante. Batterli regala una soddisfazione doppia, oltre che bonus (Justin Timberlake in versione 'The Hustler') e nuove opzioni (vedi livelli di difficoltà inediti per il Tour Mode).

Il sistema di controllo, vero fulcro della simulazione, ha beneficiato di ulteriori migliorie, e non solo per quanto riguarda il comparto grafico: la 'Tiger Vision', per esempio, permette al giocatore di disegnare la traiettoria vincente sull'erba per ogni singolo colpo. Le meccaniche per realizzare un swing sono rimaste inalterate rispetto alle precedenti versioni di *TWPT*, e per colpire la pallina sul tee non è richiesta una precisione millimetrica né un tempismo al millesimo di secondo. Il sistema di controllo rimane dannatamente immediato (ottimo il tutorial), ma in grado di offrire anche spunti simulativi e colpi inaspettati.

A livello di game design *Tiger Woods 2005* è uno di quei rari giochi in cui è difficile trovare grandi difetti, un qualcosa di più di una semplice simulazione golfistica. Sicuramente uno dei migliori titoli sportivi dell'annata in corso.

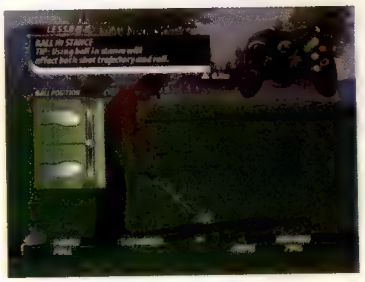


Voto: Otto su dieci

scheda tecnica

4:3

Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
A turni	Xbox, GC (4)
Online	PS2, PC (4)



Il tutorial è fondamentale per comprendere le meccaniche dello swing e del putt. Su PlayStation2 e Xbox, una volta compreso il funzionamento dello stick di sinistra, il più è fatto

Che handicap hai?

Sono otto i percorsi reali aggiunti nell'edizione 2005 di *Tiger Woods* (tra i nuovi si segnalano Sherwood Country Club, Fancourt Golf Club, mentre tornano classici quali Pebble Beach e St Andrews) che si sommano ad altri completamente inventati, per un totale di quattordici tracciati. Oltre a Woods trovano posto una quindicina di giocatori professionisti del PGA Tour quali l'inossidabile John Daly, il 'nuovo re' Vijay Singh e Jesper Parnevik. L'unica notizia negativa è la mancanza del supporto al servizio Xbox Live, 'saltato' in tutta la line-up europea di EA Sports. Una notizia sorprendente, soprattutto considerando che la versione PlayStation2 include, per la prima volta nella serie, il supporto online.

NBA Live 2005

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC, PC** Versione: **Europea** Produttore: **EA Sports** Sviluppatore: **EA Canada**

scheda tecnica

Video	
4:3	
Audio	
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Giocatori	
Offline	PS2, Xbox, GC (4)
Online	PC (4)

Notevole la somiglianza dei volti digitali con le loro controparti reali, come dimostra questa istantanea del monumentale Shaq (presentatosi alla partenza della stagione regolare più tonico del solito e con il vecchio numero 32)

Pollo ar-roster

Esistono diversi problemi nei roster delle squadre (aggiornati a fine agosto), con incongruenze nei parametri singoli e nella forza globale di alcune franchigie. Fa specie vedere un team di buon livello come i Memphis Grizzlies (91) più forte degli stessi detentori del titolo, i Detroit Pistons (90). I nuovi Lakers di Bryant (88) sono stati messi sullo stesso livello dei San Antonio Spurs (88) della coppia Duncan-Ginobili, sulla carta più squadra rispetto ai losangelini. Misteriosi anche i Bulls (82) che dispongono di giocatori di talento, ma ancora troppo acerbi e con molta strada da fare. Per farla breve, un lungo lavoro di editing attende gli appassionati della lega americana...

Dopo venti milioni di pezzi venduti nella sua decennale storia videoludica, *NBA Live 2005* cambia registro: meno showtime, più difesa. La vittoria di una squadra operaia (leggi Pistons) su una piena di talento (vedi Lakers) nelle Finals 2004 deve aver offerto ai game designer nordamericani l'occasione propizia per effettuare un cambiamento sostanzioso, avvicinando il titolo di EA Sports al basket realistico e simulativo della serie *ESPN NBA2K* di Visual Concepts.

Passato l'entusiasmo iniziale per l'implementazione dello spettacolare All Stars Weekend, i decani di *NBA Live* stenteranno a riconoscere la propria simulazione preferita: giocato a livello All Star o Superstar, *NBA Live* 2005 presenta una pallacanestro fatta di difese asfissianti sui portatori di palla, di linee di passaggio sporcate, di contropiedi limitati, di rimbalzi contesi e di falli fischiati, finalmente, con una frequenza quasi reale. EA Canada ha insomma rivoluzionato lo stile di difesa della CPU, con i giocatori che sputano letteralmente sangue su ogni pallone (provate ad arrestare il palleggio e vedrete una selva di mani pronte a rubarvi la sfera). In sintesi, il festival di schiacciate delle passate edizioni è ormai solo un ricordo: l'unico dunk contest si trova nella modalità All Star Weekend.

Per apprezzare al meglio *NBA Live 2005* è d'uopo settare la simulazione ai livelli più elevati di difficoltà e regolare manualmente diversi parametri, più precisamente spostare oltre il 60% le diverse tipologie di falli da fischiare, la possibilità di stoppare, di infortunarsi e di stancarsi. Una volta trovato il giusto equilibrio simulativo fra attacco e difesa, gli appassionati di basket riusciranno finalmente ad apprezzare le varie migliorie: l'IA difensiva è brillante, con i vari Garnett, Duncan e Wallace pronti a deviare passaggi, a tuffarsi per recuperare un pallone, a stoppare i vostri tentativi e a guadagnare spazio sotto canestro per catturare un rimbalzo. In difesa è quindi importante trovare i giusti accoppiamenti e lo schema da opporre a squadre dal talento offensivo differente, con l'attacco che pone ancora maggior accento sul gioco da chiamare per liberare il proprio uomo al tiro, per disegnare traiettorie e smarcamenti dietro i blocchi o per sfruttare situazioni di pick&roll. È sempre possibile affidarsi all'improvvisazione e al proprio estro per smistare il pallone o per cercare una conclusione da fuori, ma sfruttare gli schemi paga, soprattutto quando è necessario spostare centri massicci (Shaq su tutti) dall'area in vernice.

Sul fronte modalità di gioco, *NBA Live 2005* offre tutto quello che ci si può aspettare da una simulazione di questo calibro: possibilità di disputare una partita singola, l'All Star Weekend (suddiviso nella gara delle schiacciate e in quella del tiro da tre punti, nel Rookie Challenge e nella classica Partita delle Stelle), sfide uno contro uno e la meravigliosa Dinastia, in cui è possibile emulare un mago del mercato come Mr. Clutch (al secolo Jerry West) per 25 stagioni nella gestione di una franchigia.

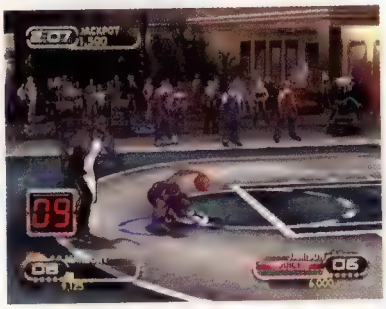
L'impianto grafico poggia su basi solide: trattasi del motore dell'edizione 2004 opportunamente modificato e potenziato per la nuova stagione cestistica. Eppure la simulazione di EA Sports denota una certa mancanza di armonia e fluidità nelle movenze dei fenomeni della NBA. Le animazioni dei giocatori che portano blocchi e di quelli che li subiscono appaiono un po' goffe, mentre le giocate in aria o a mezz'aria sono più spettacolari e convincenti. Grafica e scelta delle inquadrature non riescono insomma a conferire al videogiocatore la medesima sensazione di realismo propria di un *PES4*, per fare un classico esempio. Belli gli stacchi sugli allenatori durante i timeout, ottimo il livello raggiunto dalle espressioni facciali, ma le animazioni appaiono davvero troppo grezze. Ed è sicuramente questo il peggior difetto di *NBA Live 2005*, un titolo senz'altro migliorato rispetto all'edizione 2004, ma che non presenta caratteristiche tali da meritargli la qualifica di 'rivoluzionario' e da consigliarne l'acquisto a chi non sia già un fan dell'NBA (e quindi acquirente abituale del franchise).

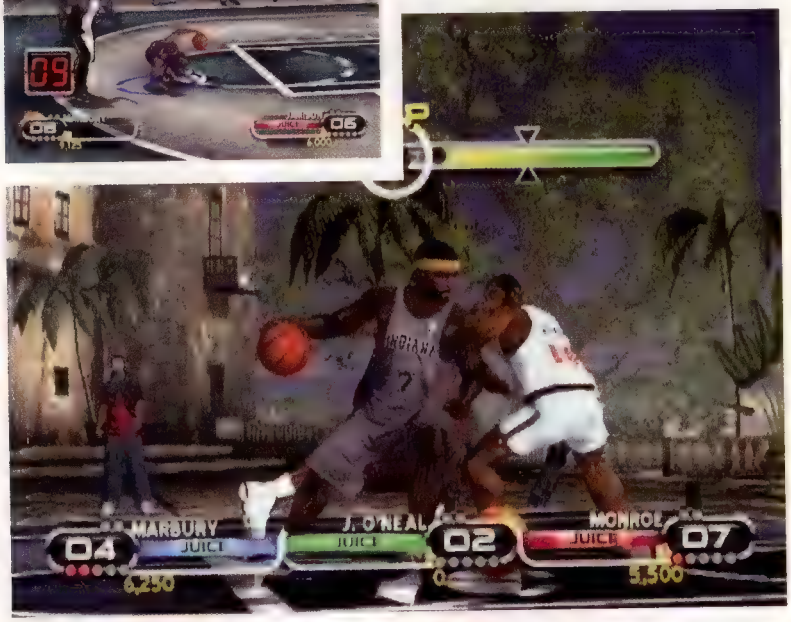
Le meccaniche dei tiri liberi sono state leggermente modificate, rendendone l'esecuzione appena più difficoltosa, fatto reso più evidente utilizzando i giocatori con le statistiche peggiori in questo comparto

Voto: Sette su dieci

NBA Ballers

Sistema: **PS2, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Interno**





NBA Ballers usa un set di regole classico: tre frazioni da 11 punti ciascuna, chi segna cede la palla all'avversario, chi ruba la sfera la deve 'pulire' al di fuori dell'area e chi commette cinque falli viene punito con un tiro libero. Niente di nuovo sotto il sole, nonostante le occasionali regole speciali

Negli Stati Uniti, la stampa specializzata e i videogiocatori sono impazziti per *NBA Ballers*. Letteralmente. Al punto da acclamarlo come il nuovo re del basket 'alternativo' su console, oltre che come il simbolo per eccellenza della rinascita di Midway. Del glorioso passato della softco nordamericana, del resto, *NBA Ballers* rispetta tutti i comandamenti, proponendo tanto spettacolo, un gameplay semplice ed immediato e una valanga di extra da sbloccare. Una ricetta, insomma, con cui è praticamente impossibile fallire negli States, dove ogni aspetto di *NBA Ballers* è stato glorificato fino alla nausea…

I fanatici dello spettacolo a tutti i costi, nello specifico, hanno esaltato il ritmo del titolo Midway, beandosi di azioni rapidissime in cui i contendenti schiacciano a canestro usando l'avversario come un trampolino, si tuffano a peso morto per recuperare i palloni persi, eseguono alley-oop fantascientifici ricevendo la palombella da insaccare dal pubblico o procurandosela da soli schiantando con forza la palla a terra, e così via. Un po' *NBA Jam*, un po' show pirotecnico, *NBA Ballers* mette in campo uno spettacolo che va ben oltre il semplice basket, come è facile constatare vedendo un giocatore che scaglia il pallone contro la fronte del rivale o un atleta che, una volta riempita l'apposita barra, si scatena in una super-schiacciata che pone automaticamente fine all'incontro, mentre il colorito commento sale di tono e la musica rap martella gli altoparlanti.

I maniaci del collezionismo, da parte loro, si sono impegnati a fondo nel cantare le lodi della modalità Rags to Riches, uno story mode mascherato da reality show in cui bisogna portare un misconosciuto cestista di strada dalla miseria alla gloria. Non prima di averlo creato da zero, ovviamente, con un ampio ventaglio di possibilità di personalizzazione che interessano tanto l'apparenza dell'atleta, quanto le sue capacità. Fatto questo, ci si cimenta in una serie di tornei più o meno difficili i cui premi in denaro, prevedibilmente, possono essere utilizzati per acquistare un po' di tutto, dalle mosse speciali all'abbigliamento, dalle automobili al playground, passando per gli amici da schierare a bordo campo. Il tutto, inutile dirlo, presente in quantità industriali. Eppure, nonostante la quota lorda di carne messa al fuoco da Midway e magnificata negli States, sembra che manchi qualcosa. E, a ben vedere, è proprio così: infatti manca il gioco…

Gioco che, nel pluripremiato *NBA Ballers*, consiste in una serie di azioni fulminee in cui si aziona il 'turbo', si eseguono una finta o due, ci si esibisce in incredibili movenze speciali con la semplice pressione di un paio di tasti e si va a canestro. E basta. È possibile anche stoppare, acchiappare di peso l'avversario e resistere alle cariche di spalla, ma il tutto si risolve banalmente nel martellamento dei pulsanti e nulla più. Il gioco è totalmente orientato all'attacco, le fasi difensive sono del tutto trascurabili e gli atleti vantano più o meno le stesse caratteristiche, indipendentemente dalla stazza e dal ruolo. Persino le finte più complesse sono una mera questione di spettacolarizzazione volontaria delle azioni, dato che si può segnare anche senza farvi ricorso, limitandosi a inserire il turbo e girare per il campo come ossessi. Si aggiungano a ciò un rilevamento delle collissioni non sempre impeccabile, il comportamento talvolta sospetto della palla, i controlli occasionalmente impacciati e i lancinanti tempi di caricamento (sorprendentemente, anche in versione Xbox), e si farà presto a trarre conclusioni tutt'altro che positive. E senza andare a scomodare la tragicomica assistenza dall'alto agli atleti della CPU, avvantaggiati in tutti i modi possibili e immaginabili quando è l'utente ad essere avanti col punteggio.

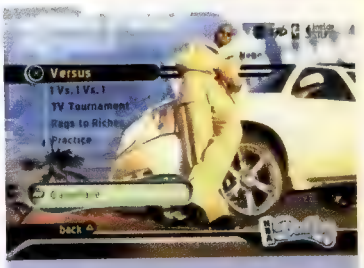
Ciò non toglie che *NBA Ballers*, affrontato col giusto spirito, sia un videogioco abbastanza divertente ed assai soddisfacente dal punto di vista dello spettacolo puro, ma la sua semplicità è tale da risultare quasi offensiva.

Voto: Cinque su dieci

scheda tecnica

4:3	Xbox, PS2
16:9	Xbox
50/60Hz	Xbox, PS2
Stereo	Xbox, PS2
Dolby Digital 2.0	Xbox
Offline	Xbox, PS2 (3)
Online	PS2 (3)

La presenza di due soli atleti in campo (o, al massimo, tre nella modalità 1-contro-1-contro-1) e il ridotto 'peso poligonale' del campo stesso hanno permesso a Midway di riprodurre con incredibile fedeltà le fattezze dei campioni dell'NBA



Dalle stalle alle stelle

Gli eroi dell'NBA sono schifosamente ricchi, è un dato di fatto. E *NBA Ballers* è incentrato proprio su questa realtà. Gli atleti più famosi vengono mostrati nelle loro faraoniche dimore (alcune delle quali fungono da playground nel gioco) e sulle loro sfarzosissime macchine, e sono proprio foto e filmati di questo tipo a costituire una discreta parte degli extra da sbioccare. I cestisti più popolari, a loro volta, vanno scovati primeggiando nella modalità TV Tournament, che inizialmente mette a disposizione una cerchia piuttosto ristretta di giocatori. Ristretta al punto da richiedere una perseveranza probabilmente eccessiva per ottenere tutti gli atleti, o perlomeno una quantità ragionevole.

Tony Hawk's Underground 2

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Neversoft**

scheda tecnica

Video	
4:3	PS2, Xbox, GC
16: 9	PS2, Xbox, GC
Audio	
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Numero giocatori	
Online	PS2, PC (8)
Split-screen	PS2, Xbox, GC (2)

La nuova opzione Freak Out è pensata per accumulare punti quando si inizia una combo dopo una caduta. Peccato che la sua implementazione abbia ancora numerose falle

Navigazione su rotelle

Al di là di una realizzazione tecnica più meritevole su Xbox, è la modalità online a fare la differenza fra le varie versioni del gioco. Inspiegabilmente (se si escludono possibili accordi fra Sony e Activision) l'unica iterazione di *THUG2* su console a vantare una modalità multiplayer online è quella PlayStation2, dove fino a otto giocatori possono sfidarsi in una molteplicità di prove: King of the Hill, Capture the Flag, Trick Attack, Graffiti, Combo Mambo, Firefight e altre ancora. La maggioranza delle modalità non costituisce una novità per i fan della serie, ma il supporto della camera EyeToy rende obbligatoria almeno una sessione online per gli acquirenti di *THUG2* per PS2.

Il dibattito sui cambiamenti apportati annualmente alla serie di *Tony Hawk* si poggia sulle stesse argomentazioni che circondano l'uscita periodica di franchise come *Winning Eleven* o *Madden NFL*, con i fan della serie che accolgono con entusiasmo talvolta ingiustificato upgrade minimi o semplici limature al gameplay, in un'estenuante ricerca della perfezione che, ironicamente, riesce a far contenti sia gli sviluppatori che i publisher che gli appassionati. Appassionati che, **Videogiochi** ne è certa, apprezzeranno innanzitutto le revisioni di cui è stata oggetto la modalità Carriera di *THUG2*: missioni meglio studiate e tanti saluti ai veicoli dal modello di guida ridicolo, sostituiti da una pletora di personaggi nuovi e trick vari.

La prima caratteristica diventa realtà grazie a un level design decisamente superiore a quello dei blandi paesaggi urbani del primo *Tony Hawk Underground*, con ogni ostacolo, ogni discesa, ogni gap nella posizione esatta in cui l'avrebbe messo qualsiasi skater virtuale.

Ma in merito alla bontà delle missioni va evidenziata anche la decisa sterzata verso la demenzialità, che ha permesso ai game designer di Neversoft di dare libero sfogo alle proprie fantasie più malate. L'impronta, come avrà capito il lettore di fronte ai milioni di banner che hanno invaso i siti specializzati americani nei giorni di lancio del gioco, è quella di 'Jackass' e non è un caso che la figura di Bam Margera stia ormai acquistando la medesima importanza per la serie di Tony Hawk. Proprio sulla rivalità fra il Team Margera e il Team Hawk è incentrata la trama del gioco, con le due 'squadre' impegnate in un World Destruction Tour, in cui l'obiettivo è, appunto, distruggere il maggior numero di cose possibile o compiere azioni assolutamente fuori di testa. Così, a Barcellona bisogna eseguire un trick utilizzando come rampa un escremento di toro (!), mentre a New Orleans vanno aperte le cripte per liberare le forze del Male. Siamo al delirio videoludico, eppure, complice il fatto che non sia più necessario trovare NPC che svelino le missioni da compiere, il tutto funziona egregiamente.

I nuovi personaggi trovano invece spazio all'interno dei vari livelli: ogni stage ne ospita tre, che vanno raggiunti, sbloccati e sostituiti al proprio alter ego per portare a termine missioni diverse. L'idea è onestamente apprezzabile, ma bastano poche partite perché la novità si esaurisca: un conto è passare a un altro skater professionista e proseguire nella propria partita come se niente fosse, un altro dover vestire i panni di personaggi bislacchi che poco hanno a che spartire con Tony e compagnia.

Fra le nuove mosse meritano menzione più di ogni altre Focus Mode, Freak Out e Natas Spin. La prima è l'ormai scontata attivazione del 'bullet time' a fine combo, operazione che, al di là dell'effetto scenografico, permette di eseguire manual con maggiore efficacia e di atterrare tutti i trick. Il Freak Out è basato sulla pressione ripetuta del tasto di grind dopo una caduta: così facendo è possibile innalzare il 'livello di arrabbiatura' e sbloccare a un certo punto un nuovo set di mosse. Dei tre solo il Natas Spin riguarda i trick veri e propri, e consente di roteare col proprio skate su ostacoli come coni o idranti.

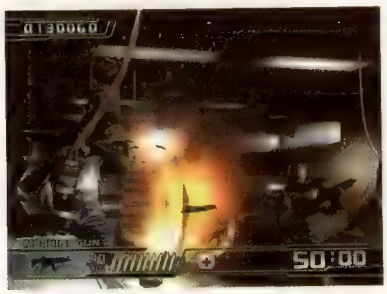
Affiancano lo story mode le modalità Classic, Scavenger Hunt e Elimiskate. Come si potrebbe dedurre dal nome stesso, Classic ripropone livelli e struttura dei primi tre *Pro Skater*, con il giocatore impegnato nei classici due minuti in ambientazioni storiche come l'aeroporto del terzo episodio, mentre Scavenger Hunt è una gara a chi raccoglie più monete disseminate lungo il livello ed Elimiskate una competizione ad eliminazione della serie 'ne rimarrà solo uno'.

Laddove la realizzazione tecnica non richiede particolari commenti, in particolar modo per chi ha già avuto a che fare con le simulazioni di skate Activision, due parole sono doverose per la colonna sonora con pezzi di ogni stile e velocità, in uno spettro musicale che va dai Metallica a Frank Sinatra, e che potrebbe costituire da sola un valido motivo d'acquisto per chi finora non si è lasciato sfuggire nessuno dei titoli di Neversoft.

Voto: Otto su dieci

Crisis Zone

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**



Come già accaduto in passato, proprio quando la polvere ha ormai reso irriconoscibile la light gun, Namco propone l'ennesimo, valido motivo per ripulirla. Uscito nelle sale giochi all'inizio del '99, *Crisis Zone* è uno spin-off della serie regolare *Time Crisis*, da cui si differenzia per alcune variazioni. La più evidente è indubbiamente l'ingombrante mitra di plastica montato sul cabinato, i cui sussulti ad ogni raffica contribuiscono non poco a montare il livello di adrenalina di chi lo imbraccia. La decisione di sostituire la pistola con una mitraglietta non ha ragioni squisitamente estetiche, ma rispecchia le modifiche apportate alla dinamica di gioco, ora assai più 'devastante'. Di conseguenza, pur dovendosi accontentare della GunCon, l'edizione PS2 permette almeno di godere di uno sparatutto per certi versi differente rispetto a quanto prodotto fino ad ora da Namco.

La possibilità di svuotare caricatori di quaranta colpi senza sollevare il dito dal grilletto si è innanzitutto tradotta nell'irrobustimento degli avversari, ora provvisti di apposita barra energetica. Secondo l'equipaggiamento protettivo di cui sono dotati i nemici, che spazia dai giubbotti alle armature balistiche, possono essere necessarie raffiche più o meno prolungate per vederli stramazzare al suolo. Com'è facile immaginare, la necessità di rimanere a lungo scoperti senza premere il pulsante dedicato al posizionamento in copertura, modifica considerevolmente il ritmo del gioco rispetto a *Time Crisis*, dirottandolo verso una maggiore frenesia e distruttività.

Essendo costretti a tenere a bada tutti gli avversari presenti nell'area di gioco spostando la direzione della raffica nell'attesa di penetrare le loro armature, si è obbligati a mettere a riposo le proprie cellule celebrali e a lavorare di solo istinto. Pericoli imprevedibili quali attacchi fulminei o insidie nascoste dietro ostacoli da demolire sono le uniche variabili che impediscono al torpore di soffocare il cervello.

Il livello di insana violenza che caratterizza *Crisis Zone* è esteticamente amplificato dal notevole grado di vulnerabilità dei suoi scenari, che si sgretolano sotto i colpi del mitra con affascinante realismo. L'elemento 'devastatorio' non soddisfa mere istanze di spettacolarizzazione, ma influisce anche sul gameplay. Nello specifico, sull'individuazione degli avversari, spesso celati dai detriti e dalla sottile foschia sollevati dalle raffiche di piombo. Merito dell'efficace lavoro di aggiornamento del motore grafico occorso in fase di conversione, tra l'altro offerente all'utenza PS2 sequenze assai più dettagliate e spettacolari di quelle proposte dalla versione operante a gettoni.

Oltre alla grafica, Namco ha prevedibilmente corretto la natura prettamente arcade del gioco con diversi extra da sbloccare soddisfacendo determinati requisiti. Il primo ad apparire è uno scenario inedito, la cui progettazione particolarmente 'cattiva' ne rende l'attraversamento più impegnativo rispetto alla proposta del capitolo principale. In seguito diventano disponibili uno story mode alternativo in cui è possibile scegliere tra diverse armi ed una modalità che concede la gustosa facoltà di utilizzare due pistole contemporaneamente. In quest'ultimo caso, sebbene il gioco sia compatibile con le prime GunCon per PSone, una delle due light gun dovrà essere necessariamente il nuovo modello affinché sia possibile ricaricare/ripararsi agendo col pollice sulla piccola croce direzionale posta all'altezza del cane piuttosto che sullo scomodo (in questa circostanza) tasto laterale del primo esemplare. Completa la dotazione degli extra l'immancabile collezione di prove di abilità, al solito caratterizzate da livelli di difficoltà stratosferici. Da segnalare, infine, la mancanza di una modalità a due giocatori a dispetto dei buoni risultati ottenuti con lo split-screen verticale adottato nella versione domestica di *Time Crisis 3*.

Malgrado quest'ultima debolezza, *Crisis Zone* offre un pacchetto completo agli amanti degli sparatutto con light gun, potenzialmente in grado di intrattenere i perfezionisti fino alla prossima proposta Namco in questo genere di giochi.

Voto: Sette su dieci

4:3

Stereo

***Crisis Zone* è forse il primo sparatutto con light gun capace di gratificare anche quando si manca il bersaglio. Il livello di interazione con gli scenari è sbalorditivo**

More of the same

Sebbene contenga alcuni elementi innovativi, la struttura di *Crisis Zone* rispecchia quella dei classici *Time Crisis*. Entrambi gli Story Mode conservano la divisione in capitoli, al termine dei quali si affronta un boss che impegna per diversi, spossanti, minuti. È rimasta intatta anche la possibilità di nascondersi dietro un riparo (ora costituito da uno scudo balistico) al prezzo di sacrificare il poco tempo a disposizione per finire la missione. Diversa invece la trama, che vede il giocatore al comando di una squadra speciale antiterrorismo.

scheda tecnica

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Split-screen 2

Il livello di dettaglio non è propriamente sbalorditivo, ma certe scene di intermezzo sanno come calamitare l'attenzione...

Effetto Matrix

Crimson Sea 2 incita ad una condotta di tipo stylish deliziando la vista con l'impiego di tecniche di ripresa di derivazione cinematografica. In seguito alla pressione del tasto R2, o successivamente ad una sequenza di almeno 30 colpi, viene attivata una modalità definita 'Time Extend'. Sottolineato dall'applicazione di appositi filtri grafici all'immagine, il TE rallenta i movimenti di tutti i nemici presenti su schermo, consentendo a Sho (o Feanay) di colpire virtualmente indisturbato.

Crimson Sea 2

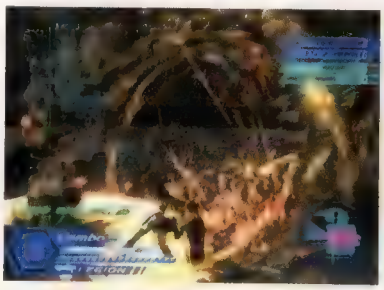
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Koei** Sviluppatore: **Interno**

Che *Devil May Cry* abbia promosso un nuovo modo di intendere l'action game non è un segreto. Da quando il mezzosangue cacciatore di demoni ha fatto la sua esuberante comparsa al grido di "let's rock baby!", il mercato ha risposto all'invito proponendo un gran numero di titoli a lui ispirati più o meno direttamente. Con *Crimson Sea 2* Koei altera la formula del primo episodio per aderire a quella dello stylish gaming, addivenendo ad un action adventure fantascientifico molto più action e meno adventure del prequel.

La conoscenza di quanto accaduto nel precedente capitolo, pubblicato in esclusiva su Xbox due anni fa, non è necessaria. Non solo perché il gioco si sviluppa in maniera completamente autonoma, ma anche per la disponibilità dei personaggi non giocanti a sopperire ad ogni lacuna di carattere narrativo. Per mezzo del dialogo vengono svelati gli antefatti che hanno portato Sho, il protagonista, ad essere considerato un eroe, nonché l'unico uomo in grado di respingere l'avanzata di una razza aliena dalle sembianze insettoidi conosciuta con l'eloquente appellativo di Menace. Colonna portante dell'IAG, l'organismo deputato alla difesa del sistema solare Teophilus, Sho viene incaricato di condurre tre spedizioni decisive su altrettanti pianeti presi di mira dagli invasori intergalattici.

Gli obiettivi spaziano dal ritrovamento di oggetti alla liberazione di ostaggi, talvolta nel rispetto di direttive che, qualora trasgredite, compromettono la riuscita della missione in corso. Ma si tratta solo di banali pretesti per scaraventare Sho nell'arena e dare inizio al massacro. Ciò che davvero conta in *Crimson Sea 2* è combattere. E nel modo più spettacolare possibile. Similmente al Dante capcomiano, Sho perpetra la propria opera sterminatrice armato di spada e di numerose armi da fuoco. Dal momento che ciascuna tipologia di attacco è assegnata ad uno specifico tasto del controller, è possibile combinarle senza soluzione di continuità in letali sequenze note come Gravity Blade e Overdrive. E semmai queste ultime non dovessero essere sufficienti, il ricorso a poteri neopsionici permette di fare piazza pulita dell'area immediatamente circostante esplodendo onde di energia devastanti. Le armi in dotazione, infine, possono essere potenziate mediante la somministrazione di preziosi 'Origin' rilasciati dai nemici abbattuti.

La frenesia dell'azione è degnamente supportata da un'inquadratura in terza persona di gran lunga più efficiente rispetto a quella proposta nell'originale. Il giocatore può ruotarla a piacimento con lo stick destro, e posizionarla su tre altezze predefinite agendo sul tasto R3. Dal punto di vista tecnico, quindi, *Crimson Sea 2* non commette errori. Ciononostante dimentica di edificare sulle sue buone premesse una esperienza ludica capace di valorizzarle.



Crimson Sea 2 include diverse modalità per due giocatori: co-op, challenge e versus. Delle tre, l'opzione versus è sicuramente la meno riuscita dal momento che il sistema di combattimento allestito da Koei fatica ad esprimere le sue qualità in scontri uno contro uno

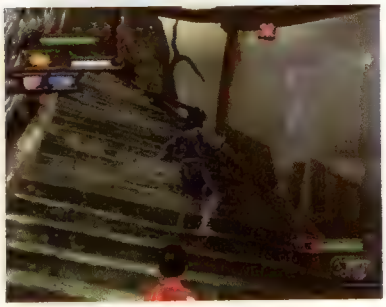
Sho percorre aree strutturalmente semplici (prevalentemente labirinti che si estendono su un unico piano) spazzando orde di nemici che sembrano quasi avere il secondo fine di distrarre dall'estrema elementarità dello schema di gioco. Perché pur vantando un sistema di combattimento appagante e ben implementato, *Crimson Sea 2* affoga l'euforia della lotta uno contro mille in un'azione tristemente ripetitiva. La banalità degli incarichi e la povertà strutturale degli ambienti rendono quella di Sho un'avventura opaca, che si trascina per più missioni (ben 60 contro le 29 del prequel) di quante si è disposti ad affrontare a queste condizioni. Neanche la bella Feanay risolleva la situazione. Proposta come alternativa a Sho ad un certo momento dell'avventura, si differenzia dal compagno per una maggiore agilità controbilanciata da una ridotta prestanza fisica. Ma sebbene lo stile di combattimento e gli attributi fisici differiscano, la sostanza resta fondamentalmente invariata.

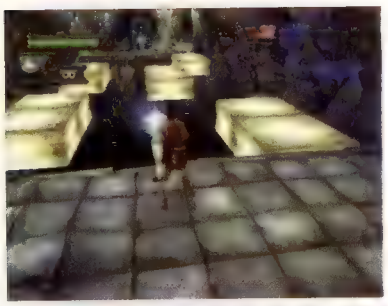
A dispetto della buona realizzazione tecnica e della considerevole longevità lorda, *Crimson Sea 2* si perde nel limbo della mediocrità. Un picchiaduro senza ambizioni, oziosamente adagiato sulla bagarre sfrenata e che tradisce, piuttosto che concretizzare, le potenzialità espresse nel predecessore.

Voto: Cinque su dieci

Blood Will Tell: Ozamu Tezuka's Dororo

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Red Entertainment**





Non dev'essere una vita facile quella di Hyakkimaru. Sacrificato alle forze del male dal suo stesso padre, si è visto mutilato degli arti e privato degli organi interni appena nato. Solo il sostegno di protesi e manufatti posticci lo tiene in vita. Cresciuto come un valoroso samurai nell'età adulta, il giovane decide di riscattare la sua umanità sottraendo le 48 parti del corpo che gli sono state estirpate da altrettanti demoni che ora le custodiscono.

Basato sul manga 'Dororo' di Osamu Tezuka, meglio noto come il creatore di Astro Boy, *Blood Will Tell* è sostanzialmente un picchiaduro a scorrimento ispessito con elementi di crescita del personaggio tipici del gioco di ruolo. Hyakkimaru si sposta all'interno di villaggi spettrali e boschi impregnati di potente misticismo ingaggiando in scontri all'ultimo sangue le creature infernali che li abitano. Ricerca e combattimento costituiscono il midollo spinale dell'intera esperienza.

Sul campo di battaglia, le menomazioni di Hyakkimaru rappresentano tutt'altro che un limite. Oltre alla fedele spada che maneggia con impareggiabile maestria, le sue braccia artificiali celano due lame affilate e una mitragliatrice. È inoltre in grado di genuflettersi per servirsi di un devastante lanciarazzi integrato nella coscia destra. Al ritrovamento di una parte del corpo seguono il potenziamento delle sue qualità fisiche (quantificate con valori numerici come in un RPG) e l'acquisizione di nuove. La riconquista dell'occhio sinistro, ad esempio, dona colore a un mondo che prima poteva essere visto solo in bianco e nero. Le orecchie migliorano l'equilibrio laddove il naso permette di avvertire la presenza di un boss nei paraggi (segnalandola con la vibrazione del controller). Le nuove abilità possono andare a beneficio del combattimento come pure di un'interazione più efficiente con l'ambiente circostante, spesso finalizzato al ritrovamento delle creature più appartate. Lo svolgimento del gioco si presenta fortemente non lineare, e gran parte del tempo necessario al completamento dell'avventura si spende in backtracking.

A dare una mano in questo senso interviene Dororo, un esile ladruncolo che si affianca al protagonista dopo essere stato da lui stesso liberato nelle fasi iniziali dell'avventura. Il giovane ripaga il suo salvatore individuando le aree 'sospette' (ovvero quelle che nascondono percorsi segreti), raccogliendo gli oggetti utili e combattendo al suo fianco. Tuttavia, considerata l'infima quantità di energia che è in grado di sottrarre ai nemici, Dororo sembra meglio assolvere la funzione di diversivo per allentare la pressione che gli avversari esercitano sul giocatore. Quando gli eventi lo impongono, Dororo è anche protagonista di sezioni progettate su misura per lui, brevi sequenze a base di piattaforme e puzzle solving.

Ma si tratta di variazioni sul tema che, sfortunatamente, non riescono a scongiurare la cronica piattezza del game design. Sebbene la forza di Hyakkimaru sia all'origine di combattimenti frenetici e immediati nel pieno rispetto di canoni ormai consolidati del genere, i nemici patiscono eccessivamente la sua incontenibile irruenza. La superiorità che il samurai ostenta nella lotta è talmente schiacciante da non sentirsi mai minimamente minacciati, eccezion fatta per una manciata di boss incontrati più in là nell'avventura. Le schermaglie mancano della profondità e soprattutto della raffinatezza apprezzate in giochi come *Maximo* o *Ninja Gaiden*, e alcuni attacchi standard si dimostrano nettamente più letali di altri, limitando enormemente l'impiego di tutto il repertorio di mosse a disposizione. L'infimo tasso di sfida si coniuga poi con una tremenda ripetitività dell'azione, difficilmente riscattata dai suggestivi paesaggi e dallo svolgimento narrativo. Se inizialmente diverte infierire sui nemici in virtù della supremazia tecnica e della discreta varietà di attacchi eseguibili, ben presto ci si scopre a lottare per il solo scopo di accumulare esperienza, non perché trasportati dall'estasi del combattimento. Quasi uno spreco se si considera che le fila nemiche annoverano ben cento specie di creature diverse.

Al pari di *Shinobi* e *Kunoichi*, *Blood Will Tell* si dimostra un picchiaduro frenetico e dotato di grande carisma narrativo e scenografico, ma sfortunatamente ridotto all'ennesima occasione mancata per un'eccessiva mansuetudine degli avversari e la logorante monotonia di fondo.

Voto: Sei su dieci

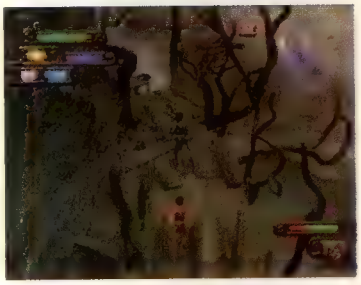
scheda tecnica

4:3

Stereo

1

2



Le spade reperibili lungo il cammino donano numerose abilità speciali quali immunità al fuoco, al ghiaccio o al veleno. Occasionalmente provocano la morte istantanea dell'avversario

Combinazioni anomale

L'esecuzione delle combo in *Blood Will Tell* avviene in maniera non convenzionale per un gioco d'azione, per certi versi simile al modello proposto in giochi di ruolo come *Xenosaga e Legend Of Legaia*. Con la pressione del tasto triangolo, il giocatore carica il protagonista per poi farlo scattare in avanti e immobilizzare la preda. A questo punto, nella parte bassa dello schermo vengono mostrate le sequenze di tasti da premere entro un ristretto tempo limite per attivare la combo corrispondente. Tuttavia, questo procedimento espone Hyakkimaru alle iniziative ostili per tutta la sua durata.

Asphalt: Urban GT

Sistema: **N-Gage** Produttore: **Gameloft** Sviluppatore: **Interno**

Con *Asphalt: Urban GT*, la malcelata intenzione di Gameloft è quella di riproporre su scala mobile un racing game che misceli la corsa in mezzo al traffico di titoli come *Burnout* al car tuning di *Need For Speed Underground*. Premesso questo, è facile immaginare il risultato: un arcade che punta tutto sull'immediatezza in singleplayer e sull'eccitazione agonistica in multiplayer. Basata sulla tecnologia Bluetooth, quest'ultima modalità presenta diverse varianti e gestisce un massimo di quattro partecipanti senza soffrire di cali nel frame rate o nel livello di dettaglio (grazie anche all'eliminazione del traffico, appannaggio della sola modalità in singolo).

Al volante di auto su licenza quali Ferrari, Lamborghini, Audi TT e Diablo, in tracciati ispirati a locazioni reali come Parigi, Hong Kong e Miami, il giocatore affronta gare dal sapore di 'The Fast And The Furious' abusando del boost e approfittando di appositi trampolini per compiere balzi spettacolari esaltati da un opportuno effetto slow-mo con annesso cambio di inquadratura. La vittoria elargisce il prevedibile premio in denaro da impiegare per l'upgrade della propria vettura o l'acquisto di nuovi modelli.

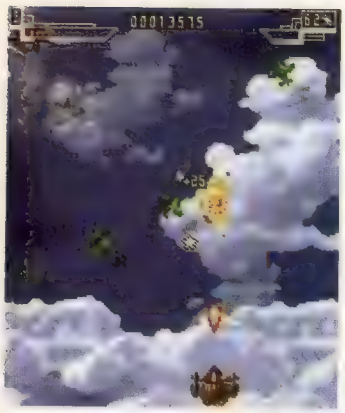
Sebbene il sistema di controllo di *Asphalt: Urban GT* sia estremamente funzionale,

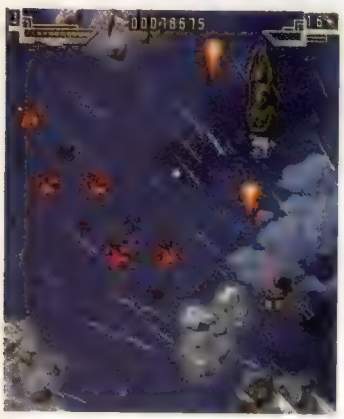
Le visuali a disposizione in *Asphalt: Urban GT* sono tre e vanno dalla classica esterna alla più adrenalinica interna. Notevole la sensazione di velocità malgrado il tetto massimo dei 24fps

l'impasto grafico occorrente sull'orizzonte rende problematico l'ingresso in curva, un inconveniente in parte mitigato da una provvidenziale iconografia in stile rally. Ciononostante non esiste attualmente racing game migliore per il cellulare Nokia e la prevista conversione per Nintendo DS la dice lunga circa la sua effettiva qualità.

Voto: Sette su dieci

Sky Force





Sistema: **Symbian** Produttore: **Infinite Dreams** Sviluppatore: **Interno**

Infinite Dreams è stata una delle prime software house a spostare il baricentro della sua produzione dalle console tradizionali (loro il discreto *Karnaaj Rally* per GBA) al neonato mercato del mobile gaming. E la sua esperienza culturale e tecnica si manifesta egregiamente in *Sky Force*, splendido adattamento per cellulari del patrimonio dei classici sparatutto a scorrimento verticale. Non v'è nessuna vera innovazione in *Sky Force*, nessun picco di originalità, ma un collage di idee prese dal passato compresso in meno di 900KB. Il giocatore può scegliere fra tre tipologie di astronavi ed altrettanti livelli di difficoltà che andranno a incidere non solo sul gameplay ma anche sulla quantità di stage da affrontare (tre, cinque e sette rispettivamente). L'ottimo impianto tecnico fatto di elementi 3D applicati a fondali 2D, un elevato numero di sprite, effetti di luce ed ombre, piogge particellari ed esplosioni in trasparenza, si sposa con un sistema di controllo semplice ed immediato, risultando in uno sparatutto visivamente gradevole e sorprendentemente giocabile nonostante le ridotte dimensioni del display.

Sebbene sappia di già visto, non mancano variazioni sul tema, rappresentate da alcuni obiettivi secondari assegnati all'inizio

Nel corso di ogni livello è possibile upgradare il proprio armamentario (raddoppiando o triplicando il fuoco) o modificare le tipologie di missili

di ogni missione come distruggere una specifica installazione terrestre o recuperare ostaggi disposti casualmente lungo gli stage.

Pur non essendo privo di difetti (primo fra tutti l'impossibilità di muovere l'astronave diagonalmente), *Sky Force* resta uno sparatutto di indubbio valore, il migliore disponibile sui sistemi Symbian.

Voto: Sette su dieci

PER CHI VUOLE IL MASSIMO NON CI SONO MEZZE MISURE!

STREPITOSO!
€ 2,90 CON DVD DA 8 GB

Se stavate aspettando una rivista per PC...

Senza peli sulla lingua
Ironica e divertente
Sempre dalla vostra parte
Per gli appassionati più estremi
Unica nel suo genere

di HARDWARE, VIDEOGIOCHI e ALTA TECNOLOGIA...

Smettete di aspettare, È IN EDICOLA DAL 16 NOVEMBRE!

future media italy
Media with passion

UN SOLO OBIETTIVO: POTENZA ESAGERATA!

La storia di...

Wipeout

Dimenticate Lara Croft. La generazione PlayStation è rappresentata da tutt'altro titolo. Vero 3D, vera musica, vera giocabilità. Il futuro non era mai stato così presente

Wipeout è stato certamente uno dei protagonisti della Grande Storia del Successo di PlayStation. I possenti brani musicali su licenza e il marketing aggressivo nelle discoteche di mezza Europa sono stati fondamentali nel raggiungimento della generazione di 'non giocatori' over-18 che ha fatto esplodere il fenomeno della console Sony. Provate però a giocare a *Wipeout* adesso e non potrete notare un'evidente contraddizione. Spesso considerato come il titolo che ha trasformato i videogiochi in qualcosa di casual e cool, il racing game Psygnosis è in realtà ben altro: un design rivoluzionario e un gameplay aggressivo e ben bilanciato. In *Wipeout* c'era tanta sostanza quanto stile.

Premesso questo, è quanto mai ironico che le radici del franchise più stiloso dell'ultimo ventennio affondino in un gioco strategico assolutamente fuori moda chiamato *Matrix Marauders*, il cui design dei veicoli era incredibilmente simile a quello di *Wipeout*. Il concept del gioco era stato ideato da una figura storica di Psygnosis, Jim Bowers, ma fu quando **Nick Burcombe** (che sarebbe diventato poi il designer di *Wipeout*) vide un'animazione in SoftImage di due astronavi in gara che scoccò la scintilla: "Stavo guardando il monitor dalle sue spalle quando la vidi", dice Burcombe a proposito dell'animazione. "Mi ricordava un po' *Powerdrome*, un po' *F-Zero* e un po' *Mario Kart*. In quel periodo stavo per finire *Mario Kart*, probabilmente il miglior titolo che avessi mai giocato fino ad allora". Come da copione nelle storie di successo delle softco britanniche, l'idea cominciò a prendere forma al tavolo di un pub. "Io e Jimmy eravamo seduti al Shrewsbury Arms una sera a discutere dell'idea, e come accade sempre quando si beve troppo e si parla troppo veloce, venne fuori il nome *Wipeout*", ricorda Burcombe. "La conversazione si spostò sulla musica: Jim ed io eravamo appassionati dei Prodigy in quel periodo. Fantasticammo sull'ipotesi di far fare ai Prodigy un remake del classico dei Beach Boys 'Wipeout'. Immaginavamo Liam Howlett che ti urlava in faccia 'Hehehehehehehee, wipe oooout!', seguito da musica hardcore sparata a 140bpm. Fu un momento talmente unico che si fissò nelle nostre menti".

> "Immaginavamo Liam Howlett che ti urlava in faccia 'Hehehehehehehee, wipe oooout!', seguito da musica hardcore sparata a 140bpm. Fu un mome

Quando Psygnosis diede il via libera, Burcombe, essendo il capo designer, cominciò il difficile lavoro di progettazione dei tracciati. "Quelli come Altima 7 erano modellati e concepiti appositamente per avere una discesa torcibudella preceduta da una ripida salita", spiega. "Arrivato in cima, era previsto che il mezzo compisse un balzo e che il giocatore dovesse osservare la scenografia sottostante in cerca di un punto d'atterraggio. Ovviamente questo significava dover disegnare tutto il paesaggio fino alla linea dell'orizzonte: una cosa che non potevamo fare. Quindi decidemmo di inserire il tutto in una caverna: la discesa c'era ancora, ma non si vedeva il draw-in e non avevi cali nel frame rate".

Meno lavoro fu dedicato alla rifinitura delle armi incluse nel gioco, tant'è che per ammissione dello stesso Burcombe, prima del secondo *Wipeout*, le armi che si ricevevano venivano scelte casualmente. "L'obiettivo era quello di prendere ispirazione da *Mario Kart*", spiega. "Tutte le armi erano progettate per rallentare gli avversari, non necessariamente per ucciderli. Ma per quanto riguarda il bilanciamento... be', non ci abbiamo prestato troppa attenzione".

Pur essendo un importante titolo di lancio per PlayStation in Europa, lo sviluppo di *Wipeout* non poteva attingere a un enorme bagaglio d'esperienza in materia di giochi 3D per console. Proprio per questo, l'interesse primario di Sony per Psygnosis era motivato dal know-how tecnologico

Mentre era al lavoro su *Wipeout*, Peygnosis venne coinvolta nello sviluppo del film 'Hackers' per creare una sequenza renderizzata che apparve poi nella pellicola come filmato di gioco

acquisito dalla casa di Liverpool lavorando a titoli su CD-ROM come *Microcosm*. "Esaminare l'hardware richiede tempo, e anche se sapevamo che si poteva fare di più, a un certo punto abbiamo dovuto fermare il reparto R&D e scrivere il gioco", dice Burcombe.

Next generation

L'unico rilievo di un certo peso rivolto al gioco riguardava il suo impegnativo sistema di controllo, ritenuto da molti troppo sensibile. Sebbene Burcombe l'abbia modificato nel sequel, non sembra affatto pentito del lavoro svolto inizialmente: "Per quanto riguarda lo sterzo, il pattinamento, il peso e il feeling delle astronavi, non ho alcun rimpianto. Quello era *Wipeout*".

Fatto sta che il seguito ebbe un successo mostruoso, pur essendo stato sviluppato in soli sette mesi. "Sapevamo cosa non andava nel primo titolo e l'abbiamo sistemato", dice Burcombe. "Abbiamo avuto più tempo per lavorare sul gameplay piuttosto che lottare sull'hardware e avevamo persone incredibili che hanno portato innovazioni notevoli, anche se penso che il track design fosse meno valido di quello del prequel".

Burcombe non ha lavorato né a *Wipeout 3* né a *Wipeout Fusion*, preferendo fondare la softco indipendente Curly Monsters, con cui ha creato *N-GEN Racing* per PSone e *Quantum Redshift* su Xbox. Quest'ultimo era di fatto un seguito di *Wipeout* con un nome diverso, ma ha deluso sia sotto il profilo del gameplay, piuttosto sciatto, che in termini di brani musicali. "Il gioco non era sufficientemente innovativo e non adottava, e soprattutto non migliorava, la formula di *Wipeout* in merito a musica e stile grafico", ammette Burcombe. "E di sicuro non ha aiutato il fatto che la confezione facesse così cagare. Era talmente brutta che abbiamo chiesto a Microsoft se potevamo mettere sul nostro sito il file di un'immagine alternativa per la confezione e loro hanno acconsentito!".

La mancanza di entusiasmo da parte del reparto marketing americano di Microsoft non ha certo giovato a *Quantum Redshift*, ma la motivazione addotta, ovvero che i racing game futuristici non vendano più, non è priva di fondamento. "Il mercato di massa non sembra concepire o apprezzare in alcun modo un mondo di corse futuristiche. È un concetto astratto e richiede uno sforzo d'immaginazione superiore a quello che la maggioranza delle persone è disposta ad accettare", dice Burcombe, che trova in *Need For Speed: Underground* l'equivalente odierno del genere: "È rilevante culturalmente, ha un sonoro figo e una tecnologia grafica notevole".

Pur essendo tornato a lavorare per SCEE, Burcombe non fa parte del team impegnato nello sviluppo di *Wipeout Pure* per PSP e ha preferito mettersi al lavoro su *F1 2005*. "Volevo inserire nel mio curriculum un franchise di successo e vedere se potevo portare qualcosa di nuovo alla serie *F1*", dichiara.

Quella che potrebbe sembrare una scelta professionale piuttosto bizzarra acquista più senso chiedendo a Burcombe cosa vorrebbe vedere in un *Wipeout* per le console di prossima generazione: "Mi piacerebbe che *Wipeout* tornasse ad essere più realistico e meno stilizzato per quanto riguarda tutta la parte di guida. Mi piacerebbe vedere una sezione di tuning e modifiche: elaborare un'astronave di *Wipeout* dovrebbe essere una vera e propria arte. Mi piacerebbe avere la possibilità di customizzarla totalmente per avere una nave unica quando si va online. Mi piacerebbe avere circuiti internazionali basati su dati DEM (Digital Elevation Map) reali, con fotografie aeree a risoluzione elevatissima come base per lo scenario sottostante. Mi piacerebbe vedere un gioco fatto solo per l'online. Mi piacerebbe vedere il mondo di *Wipeout* diventare un vero sport online, un evento in stile F1".

"Mi piacerebbe vedere un gioco fatto solo per l'online. Mi piacerebbe vedere il mondo di *Wipeout* diventare un vero sport online, come un evento in stile F1"

Un'affermazione sorprendente, almeno finché non ci si ricordi quanto fosse "realisticamente futuristico" *Wipeout*. Quel realismo è stato probabilmente più importante per Burcombe che per molti appassionati di *Wipeout*, e più in generale il successo di *Wipeout* è dipeso da una serie di motivi. "Penso che la maggior parte della gente abbia visto in *Wipeout* qualcosa di nuovo, originale e 'molto PlayStation'", dice. "Integrando design grafico, musica e tecnologia contemporanei abbiamo raggiunto un pubblico che potrei descrivere come uguale a noi stessi: gli 'hip geek', così mi pare che alla fine li chiamasse il reparto marketing".

Questa schermata tratta da una versione preliminare del gioco mostra quanto lavoro sia stato speso per migliorare l'interfaccia grafica. Sebbene tutti ambientati nel futuro, il primo episodio della serie enfatizzava la plausibilità piuttosto che la fantasia. Dopo la brutta parentesi PS2, il franchise potrebbe rinascere su PSP

A distanza di dieci anni, il senso di velocità e tridimensionalità di *Wipeout* conoscono ancora pochi eguali. Idem per il modello comportamentale

Smack my bitch up

Indubbiamente *Wipeout* rimarrà nella storia più per il suo impatto sulla cultura generale del videogioco che per il suo contributo a un sottogenere magari destinato all'estinzione. "A quell'epoca non pensavo che una colonna sonora su licenza fosse un grande risultato. Avevamo un CD e un lettore CD: era semplicemente ovvio avere musica di qualità CD", dice modestamente Burcombe. "È solo col senno di poi che mi rendo conto sia stato un passo importantissimo per l'industria".

La decisione di coinvolgere The Designers Republic era sicuramente meno ovvia, ma come ricorda il grafico **Lee Carus** (ora al lavoro su *Wipeout Pure*) l'accordo fra le due società è nato in modo decisamente casuale: "In una di quelle lunghe notti passate a creare la sequenza introduttiva, notai sulla scrivania di Keith [Hopwood] un fax da parte di Designers Republic e pensai: 'L'intestazione di quel fax è figa!". Quindi la passai allo scanner e usai la texture sul fianco di una delle astronavi: funzionò decisamente bene, e la stessa cosa pensarono il marketing e Designers Republic. Il loro coinvolgimento ha avuto corso da quel momento...".

Glen O'Connell, ora in Electronic Arts, era all'epoca capo PR in Psygnosis e ricorda l'impatto che tutto questo ebbe sul marketing del gioco. "Personalmente sono alquanto orgoglioso della penetrazione che siamo riusciti a far raggiungere al videogioco nel mercato di massa e nei settori spesso cinici dei media di lifestyle. Avevamo un prodotto dalla grafica diversa, dal sonoro diverso e dal contenuto decisamente diverso da tutto quello che c'era in giro", ricorda. "Rammento inoltre che la nostra etichetta creò una campagna pubblicitaria che lasciò inizialmente basita parecchia gente, Sony compresa: mostrava due ragazzi seduti su un divano in uno stato comatoso e col sangue che gli scendeva dal naso. La pubblicità era incentrata sulla sensazione di velocità, ma molte persone la associarono ad altre interpretazioni, meno 'legali', del nome del gioco".

Una parte del team del primo *Wipeout* si prende una pausa di fronte al modellino di un'astronave antigravitazionale. Il designer Nick Burcombe è il primo a destra, nella fila in basso

Chronicles

Tra le innumerevoli versioni di *OutRun* figurano anche gli handheld dell'azienda americana Tiger Electronics. La versione più 'lussuosa' è dotata di volante, cambio e carenatura. Rossa, naturalmente

I just can't get enough", cantava Dave Gahan dei Depeche Mode nel 1981. Un urlo diventato manifesto di una generazione. Perché gli anni '80 furono l'epoca del machismo, della corsa al successo, dell'opulenza ostentata e delle spalline esagerate. Il tempo era denaro, tutto si poteva conquistare: era iniziata una seconda età dell'oro. E mentre le strade brulicavano di yuppie in doppio petto pronti a sfidare il mondo, le sale giochi venivano travolte da *OutRun*, prodotto da Sega e sviluppato da Yu Suzuki, un giovane game designer con la passione per le Ferrari e i cabinati ingombranti. Uno, insomma, "che non ne aveva mai abbastanza".

Una Ferrari chiamata desiderio

OutRun è figlio dell'immaginario anni '80. A bordo di una Ferrari Testarossa cabriolet, con l'autoradio a palla e una bionda sul sedile accanto, si corre a velocità imbarazzanti per le strade americane, cercando di arrivare al prossimo check point prima che il timer raggiunga lo zero. Un'esperienza resa unica dall'avveniristico cabinato, capace di simulare i movimenti della vettura, nonché dal convincente meccanismo di force feedback di cui è dotato il volante. Non meno spettacolare il comparto audiovisivo: grazie alla presenza di un doppio processore 68000, la scheda di *OutRun* riesce a gestire in scioltezza lo scaling degli sprite, senza compromettere la velocità e la fluidità dell'aggiornamento video. Altrettanta cura è stata riposta nella colonna sonora, frutto del connubio fra l'estro di Hiroshi Miyauchi e la sofisticazione del chip audio Yamaha YM2151. Gli altoparlanti, posizionati strategicamente dietro alla testa del giocatore, martellano le orecchie con quattro brani in stile pop music divenuti ormai leggenda. E non è un caso se ancora oggi, a distanza di diciotto anni, i fan si interrogano sulla presenza di una fantomatica quinta traccia nascosta nel cabinato originale.

Considerato l'enorme successo riscontrato dal gioco in tutto il mondo, l'avvento delle conversioni per il mercato domestico è solo questione di tempo. Ad acquisire i diritti è il publisher britannico US Gold (confluito a metà anni '90 nell'attuale Eidos), che si occupa del porting su tutti gli home computer dell'epoca. A cavallo tra la fine del 1987 e il 1988, *OutRun* approda su ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore64/128, Amiga e Atari ST. Tuttavia, vuoi per i tempi ristretti concessi agli sviluppatori, vuoi per l'evidente divario tecnico fra la scheda Sega e i sistemi casalinghi, gli esiti sono per lo più sconfortanti. L'adattamento relativamente migliore è quello per ZX Spectrum, l'unico a sfruttare in maniera significativa le caratteristiche dell'hardware su cui gira. Il livello di dettaglio è alto, ma l'impossibilità del sistema Sinclair di gestire sprite colorati riduce notevolmente l'impatto visivo. La colonna sonora esce martoriata dal passaggio su home computer, tanto che US Gold arriva ad includere nella confezione una cassetta audio contenente i brani originali.

Nel frattempo Sega pubblica *Turbo OutRun*, distribuito in forma di upgrade per i cabinati del gioco originale. Le aggiunte principali consistono nella presenza di una Ferrari F40 in luogo della storica Testarossa e nell'introduzione di un pulsante per innescare il turbo, al cui utilizzo fa da contrappasso il rischio di fondere il motore.

Mentre l'Europa è alle prese con le cassette audio e le imperfezioni dei porting US Gold, anche nella terra del Sol Levante iniziano a comparire le prime riduzioni domestiche del coin-op originale. Nel 1988 Pony Canyon confeziona una discreta conversione su MSX2, mentre l'anno successivo è Sega stessa a pubblicare *OutRun* su Master System, scendendo ancora una volta a compromessi con le limitazioni della tecnologia del tempo. Eppure non è necessario attendere la successiva generazione hardware per poter godere di un lavoro finalmente vicino all'originale: nel 1990 NEC realizza un'ottima versione di *OutRun* per il sistema a 8bit PC Engine. L'anno seguente, l'opera di avvicinamento alla chimera dell'arcade perfect viene portata avanti dalla trasposizione per MegaDrive operata da Sega stessa. Un

OutRun

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **Coin-op**

OutRun

Produttore: **US Gold**
Sviluppatore: **Probe Software**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **ZX Spectrum**

Turbo OutRun

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **Coin-op**

OutRun: una derapata lunga diciotto anni

1991

ottimo lavoro impreziosito dall'aggiunta del brano inedito 'Step-on Beat'.

Il masochismo secondo Sega

A cavallo tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90 il ciclone *OutRun* si è ormai abbattuto su una quantità impressionante di formati, tanto in Giappone quanto in Occidente. La Testarossa sfreccia perfino sullo schermo a cristalli liquidi di GameGear, seppur in una versione resa monca dalla presenza di una carreggiata a due sole corsie.

Sul finire dell'epoca delle conversioni, inizia la pagina più triste per il franchise Sega: lo sfruttamento selvaggio. Se Nintendo ha costruito buona parte della sua fortuna sul controllo rigoroso della qualità dei propri titoli di punta, lo stesso non può dirsi della casa di *Sonic*. *OutRun* diventa vittima della scelleratezza del reparto marketing Sega, e il suo nome finisce 'appiccicato' sulle custodie di giochi che con il racing game originale condividono solo il genere di appartenenza.

È i caso di *Battle OutRun* (1989) per Master System, patetico clone di *Chase HQ* in cui, a bordo di una F40, ci si lancia all'inseguimento di criminali da abbattere a sportellate. Sul medesimo sistema viene pubblicato *OutRun 3D*, che approfitta della momentanea popolarità degli occhialini rosso-blu per aggiungere una rudimentale terza dimensione all'esperienza visiva. Nel 1991 è ancora US

OutRun

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **MegaDrive**

1992

Gold a mettere mano al titolo originale, pubblicando per una miriade di home computer e console lo spin-off *OutRun Europa*. Qui il giocatore diventa agente segreto, e cattura criminali a bordo di mezzi quali motociclette, vetture sportive e motoscafi. Al di là del valore intrinseco del gioco, è l'uso ingiustificato del marchio *OutRun* a infastidire. Di fatto, *OutRun Europa* non ha nulla a che spartire con l'opera di Suzuki, limitandosi a sfruttarne l'appeal commerciale. Gli stessi capi d'accusa possono essere mossi ad *OutRun 2019* (Sega/Sims, 1993). In questo racing game futuristico il setting passa dalle highway californiane alle metropoli ultra tecnologiche, snaturando di fatto il feeling 'solare' del franchise. Nel 1992 raggiunge le sale giochi il cabinato di *OutRunners*, rivisitazione in chiave multiplayer del concept originale. La potenza computazionale della scheda System 32 porta in dote una grafica bitmap ancora più ricca e definita, mentre un ampio cast di nuovi personaggi e bolidi vanno a sostituire la coppia di fidanzati e la storica Testarossa.

Moto perpetuo

L'avvento dei sistemi a 32bit declassa il racing game di Yu Suzuki da meraviglia tecnologica a icona del retrogaming, e Sega approfitta del decimo anniversario di *OutRun* (celebrato nel settembre del 1996) per proporre una conversione 'definitiva' su Saturn.

OutRunners

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **Coin-op**

1996

Pubblicato nell'ambito della linea Sega Ages, il porting rende finalmente giustizia all'opera originale, dal punto di vista grafico e, soprattutto, audio, grazie ad una colonna sonora di qualità CD e alle versioni remixate dei brani di Miyauchi. Fruita in congiunzione con un volante, la conversione Saturn offre con ogni probabilità l'esperienza più vicina a quella originale. *OutRun* approda anche su una console Nintendo nel 2003, grazie all'inclusione nella raccolta *Sega Arcade Gallery* per Game Boy Advance. Il porting è tecnicamente buono, ma nella versione italiana non può che provocare ilarità la scelta di tradurre i titoli delle canzoni originali. 'Passing Breeze' diventa 'Brezza casuale', mentre 'Magical Sound Shower' si trasforma nel cacofonico 'Pioggia di suoni magici'. Misteri della localizzazione selvaggia.

Pur con diciotto anni sulle spalle e una pletora di aberranti conversioni e spin-off a macchiarne il curriculum, *OutRun* è invecchiato incredibilmente bene. L'alchimia di grafica, sonoro e giocabilità partorita dall'entusiasmo di un giovane Yu Suzuki affascina oggi come allora. Forse perché *OutRun* si fonda sulla gioia del guidare prima ancora che sul desiderio di vincere. Una Testarossa sotto alle natiche, i bassi che vibrano nel cranio e un'autostrada di pixel tesa verso l'orizzonte. Può un videogiocatore chiedere di meglio? La risposta è a pagina 096.

Nel maggio scorso Sega ha pubblicato per PS2 una versione poligonale di *OutRun*. Come per gli altri titoli della collana Sega Ages, la qualità del remake è decisamente bassa. Inoltre, causa problemi di copyright, la Testarossa è stata sostituita con un'anonima vettura decappottabile

Sega Ages: OutRun

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Piattaforma: **Sega Saturn**

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Credo che l'affermazione culturale ed artistica del videogioco costituisca una piccola rivoluzione fondata su tre punti cardine dai quali è impossibile prescindere. Innanzitutto, è necessaria una massificazione del mercato. Se le idee geniali vengono bocciate e il morbo dei sequel divora il fenomeno videoludico, è perché l'industria è troppo piccola e non può sostenere i costi di produzione di giochi dal grandissimo potenziale, ma anche commercialmente rischiosi. Un bacino d'utenza maggiore ingigantirebbe le nicchie di hardcore gamer, rendendo meno rischioso il finanziamento di idee rivoluzionarie. Un target più ampio aumenterebbe anche gli introiti, e quindi il capitale a disposizione per ogni tipo di gioco. Questo avviene in tutte le industrie potenzialmente capaci di produrre opere d'arte. [...]

Un secondo punto, forse meno importante, riguarda il gameplay stesso del videogioco: per liberarsi del pregiudizio che vede il 'gioco' come qualcosa di infantile, il gioco elettronico dovrebbe diventare esperienza elettronica. Non più una gara, perché bene o male tutti i videogiochi attuali sono gare, sfide da vincere. Non dico che l'aspetto ludico debba scomparire, perché a quel punto non ci troveremmo più di fronte a videogiochi ma a qualcos'altro, ma che il videogioco deve puntare tutto su ciò che lo rende unico e lo differenzia dalle altre forme d'arte: l'interattività. Molto bello *Doom 3*, sì... però alla fin fine se mi guardo 'Alien' l'esperienza è simile. Invece, quale film può darmi le emozioni di *Deus Ex*, con tutti i suoi bivi e le sue scelte, la libertà d'azione che concede? [...]

Terzo punto, a cui tengo tantissimo: i videogiochi devono essere tali! Devono assolutamente assumere un'identità propria e smetterla di appoggiarsi ad altri media e forme d'arte! Sono stufo marcio di leggere nelle recensioni espressioni del tipo "effetti speciali hollywoodiani", "trama cinematografica", "colonna sonora da kolossal"... questo è un po' colpa della comunità che videogioca (giocatori, giornalisti). Il fatto è che con espressioni del genere si implica che i videogiochi debbano prendere come modello il cinema per molti aspetti (discutibile) e che ne sono implicitamente inferiori (falso). Come potranno i videogiochi assumere un valore culturale se coloro che li stimano ne parlano in questo modo?

Sempre parlando di questo cambiamento nel modo di concepire i videogiochi, sostengo che la figura del game designer, del genio dietro all'opera, dovrebbe essere enfatizzata maggiormente. Per ora, lo vedo menzionato più di una volta in una qualsiasi recensione solo se si chiama Carmack, Wright, Kojima, Suzuki, Miyamoto o Mikami... mentre chi andrebbe a vedere un concerto, una mostra, un film senza conoscere il nome dell'artista? Se i miei ricordi non sono troppo annebbiati, mi sembra che all'ultima GDC proprio Will Wright abbia toccato questo punto.

Per ora, i videogiochi non sono arte. Qua e là si può trovare qualche perla, come *Metal Gear Solid* o *Deus Ex*, ma da qui a parlare di arte vera e propria ce ne passa. Si tratta di un'industria dal potenziale enorme: il mercato si sta allargando spaventosamente, il gameplay e l'interazione stanno raggiungendo livelli impensabili. Per i primi due punti da me menzionati, dunque, siamo a cavallo. Per il terzo, invece, siamo noi a dover fare il grande passo.
Michele 'Medioman' Lai Chin
(Svishmell su forum.gamesradar.it)

Oh, la questione arte-videogioco. Il tormentone dell'ultimo decennio. Arte sì, arte no. Come il cinema, la musica e la letteratura, ma con tanta interattività in più. È ora di finirla. Davvero. Non si può pretendere di discutere della questione se non sono chiari i due concetti di 'arte' e 'videogioco'. La prima viene ormai tirata in ballo in qualsiasi settore creativo, dalla moda prêt à porter di Armani ai cavatappi di Takahide Sano. Il secondo non ha neanche un'identità precisa, termine generico dalle infinite declinazioni a cui fanno capo tanto i videopoker quanto i simulatori di gestione del traffico aeroportuale. Non generi diversi, ma 'esperienze' diverse. Modalità di impiego. Intendere il videogioco come una forma d'arte tanto 'inequivocabile' quanto quella cinematografica o pittorica è semplicemente impossibile. Si tratta piuttosto di un nuovo strumento di espressione dell'umano ingegno. Che può esprimersi tanto in *Ico* quanto in *Dance Dance Revolution*. E può uno strumento essere definito arte? Definiamo il Videogioco, dai.

Ciao RedEye, aderisco volentieri alla tua proposta (**VG**009) di raccontare le esperienze più emozionanti nei videogiochi. Questa è la mia: la prima volta che vidi l'alba nella campagna a nord di Vivec, in *Morrowind* [Foto 01].

Camminavo al buio a passo spedito verso la capitale, guardandomi intorno con circospezione (in *Morrowind*, le notti fuori città possono essere molto pericolose). Ad un certo punto la penombra si rischiara e sale una musica maestosa. Mi fermo. In pochi secondi, i raggi del sole illuminano un paesaggio bellissimo, prati verdi e alberi dalla forma aliena.

Davanti a me una collinetta blocca parzialmente la visuale: la risalgo e rimango senza fiato. Sotto di me, un limpido lago dalle acque ferme riflette la luce, abbagliandomi per un attimo. Aggiusto la visuale e vedo piccole forme in movimento, pesci che guizzano sotto la superficie. E la musica sale, sempre più maestosa.

Mi giro di pochi gradi per ammirare il paesaggio e il respiro mi si blocca di nuovo, ma questa volta per la paura. A pochi passi, un'enorme creatura aliena fluttuante e translucida torreggia diversi metri sopra di me, i suoi lunghissimi barbigli toccano quasi terra e sembrano volermi afferrare. Col cuore in gola metto mano alla spada, ma poi mi rendo conto che il trasparente dirigibile non mi sta attaccando, anzi, non si cura minimamente della mia presenza. I barbigli servono solo per suggere nutrimento dalle cime degli alberi. Rinfodero la spada un po' imbarazzato: perché noi giocatori siamo sempre convinti che il mondo giri intorno a noi, mentre invece i mondi virtuali vivono a volte di vita propria, e noi siamo considerati intrusi da tollerare. In lontananza vedo un erbivoro cornuto che bruca tranquillo. So che può diventare pericoloso perché ne ho già incontrati altri, ma solo se viene disturbato. Lo lascio in pace, così come accetto il dirigibile brucante come parte del panorama, lui e alcuni suoi parenti più piccoli simili a meduse.

Ritorno alla mia contemplazione: il lago, i pesci, gli alberi, la nebbiolina in lontananza (rugiada?), la luce bianca dell'alba che illumina tutto. I suoni degli uccelli (credo si tratti di uccelli, ma non riesco a vederli); i curiosi barriti del dirigibile; e la musica che continua a salire, salire e ora è diventata una sinfonia gloriosa che celebra il risveglio del mondo. Ecco, in quel momento stacco le mani dal mouse e dalla tastiera e mi affondo nella poltrona. Ho dimenticato tutto: le quest da completare, i punti esperienza da accumulare, le abilità da migliorare. Dopo pochi istanti parte l'animazione di stand-by, una lenta rotazione di telecamera a 360° centrata sul mio personaggio, una bella elfa dai capelli corvini e arruffati. La sua armatura brilla nella luce del mattino; lei ha lo sguardo perduto verso l'orizzonte, in piedi sulla collinetta, respira lentamente (posso vedere il petto alzarsi e abbassarsi). E io con lei.

Dopo qualche minuto, quando ormai il mattino sta lasciando spazio al giorno e i contorni si fanno più definiti, realizzo che per oggi non posso vedere niente di più bello. Salvo, spengo e vado a dormire.

Quella notte sogno. Sogno il giorno in cui tutti i videogiochi, o molti di essi, saranno in grado di darci emozioni profonde indipendentemente dal gameplay, dall'ingegnosità degli enigmi, dal framerate o dall'abbondanza di armi a disposizione: emozioni legate esclusivamente alla bellezza intrinseca

> "Con espressioni del genere si implica che i videogiochi debbano prendere come modello il cinema per molti aspetti (discutibile) e che ne sono implicitamente inferiori (falso)"
> Michele 'Medioman' Lai Chin

del mondo simulato che ci troviamo temporaneamente a vivere. Chi non ha giocato *Morrowind* non può capire che queste non sono fantasie di una mente fertile e un po' disadattata. È davvero così. Ma anche chi lo ha giocato probabilmente non ha provato le mie stesse sensazioni, ma ne ha provate altre, altrettanto forti, in situazioni diverse. Io un'emozione così l'avevo provata solo quella volta che vidi un tramonto (reale) sulle scogliere (reali) della Scozia (reale). E questo mi porta a una riflessione: il giorno in cui dovremo ogni volta specificare l'aggettivo 'reale' riferendoci a un'esperienza vissuta sarà un giorno importante, un passaggio obbligato; ma il giorno in cui questa specificazione perderà di significato, perchè tra esperienze reali e simulate la differenza sarà trascurabile, ecco, quello sarà un giorno di gran lunga più interessante da vivere.
Sono pazzo?
Un saluto,
Ziggy

Grazie per il tuo prezioso contributo Ziggy. Se altri vorranno aderire all'iniziativa promossa da RedEye, **Videogiochi** sarà lieta di aprire uno spazio ad hoc su queste pagine. Ma nessuno vuole una nuova Online Life (rubrica che non è più per scarsa partecipazione), quindi serve un incentivo. Che ne dite del riconoscimento ufficiale di 'Racconto del Mese'? Proprio qui, su queste pagine. Allettante no?

Anche se con ritardo, vorrei riallacciarmi alla missiva di Blue Scorpion apparsa su Forum 008. Il confronto fra vita reale e vita simulata è sempre stato uno dei punti focali del videogiocare, tramutando in triste e monotona la prima e fantastica e stimolante la seconda. Almeno in apparenza.

Io non ho mai pensato a paragonare le due realtà (e non vado alla ricerca delle avventure vissute nel ludomondo, proprio perché sono diverse), ma ciò non vuol dire che non possano influenzarsi a vicenda. Attenzione, questa frase non è una critica a Blue Scorpion, sia chiaro, dato che invero nemmeno lui le paragona realmente, ma ogni tanto le emozioni e i ricordi possono dare l'impressione da lui descritta. A volte, infatti, mi capita di avere quelli che potrei definire 'attacchi di nostalgia, in cui mi ritornano prepotentemente alla memoria frammenti di esperienze videoludiche vissute (mi capita anche al di fuori dell'ambito videogiochi per la verità, ma atteniamoci solo a quello): una location particolare, un momento toccante di un RPG, un tema musicale, un bel pomeriggio passato a giocare, le ore trascorse in sala giochi, ecc... Ma la reazione a tutto questo non è nostalgia intesa in senso comune, come tristezza e rammarico per il confronto con la vita monotona di tutti i giorni (che in ogni caso gradisco comunque, ma questo è un'altro discorso). Tutt'altro. Mi sento improvvisamente felice, così felice che vorrei gridarlo a pieni polmoni al mondo intero. Sinceramente non so spiegarmelo, ma non ci tengo nemmeno a saperne il motivo. Ed è qui che sta una delle grandi qualità del videogioco: la sua esperienza rimane sopita in te per settimane, mesi o anche anni, e poi esplode in tutta la sua intensità quando meno te lo aspetti. Il videogioco genera emozioni positive [Foto 02], e questa è sempre una gran cosa. Probabilmente se la vita reale fosse costellata di fantastiche avventure questo non accadrebbe, proprio perché diventerebbe la norma e non l'eccezione. Anzi, forse esisterebbero videogiochi di vite pacifiche e routine quotidiane. Ma non bisogna vederla in maniera negativa. Il solo fatto che questi ricordi riaffiorino significa che il videogioco è maturato in noi e la sua esperienza non ci abbandonerà mai.

Credo che cercare il videogioco nel mondo che ci circonda sia impossibile, non lo troveremo mai, perché questo si trova molto più vicino: dentro di noi, e vi rimarrà per sempre.
Zolfo

In una rivista di videogiochi vorrei discutere di un videogioco in particolare. *Burnout 3* ha riscosso nella critica e nel pubblico un successo straordinario, cosa che invero non accade troppo spesso (*Ico*, *Shen Mue*, *Prince Of Persia*, *Thief*). L'indiscutibile valore del titolo dal punto di vista grafico, sonoro, giocoso a volte non basta a creare un simile centro di approvazione. Ci vuole qualcos'altro, e in questo caso Criterion ha infuso nel suo capolavoro l'anima che si stava perdendo. Era lì tutta sconsolata nell'attesa di essere scorta e richiamata nel corpo di un videogioco. Parlo dell'anima Arcade che è in ogni videogiocatore [Foto 03]. Nelle nostre vene scorre la linfa delle più malfamate salette, nel nostro cervello alberga quel cabinato nero con il joystick un po' scassato che *Burnout 3* sembra far riemergere dalle ragnatele del nostro inconscio. In *Burnout 3* si gioca di riflessi e di coraggio: raggiungere lo spartitraffico a 200 miglia orarie e decidere in una frazione di secondo se ci si può infilare nel passaggio mentre si lotta fianco a fianco con un altro pilota. È adrenalina pura. È la stessa sensazione che si ha quando si schivano i proiettili in *Dodonpachi*: non puoi pensare. Devi agire e basta.

A ben vedere, nel panorama videoludico odierno di giochi così orgogliosamente Arcade ce ne sono pochissimi e per quel che mi riguarda mi sento di scrivere: purtroppo. Ma proprio in questo credo sia possibile trovare il vero motivo del successo di *Burnout 3*. In un mare di giochi complessi [Foto 04], i titoli 'senza-pensieri' sono aria fresca che soffia, però, da vecchi ventilatori. Secondo me *Burnout 3* è l'incontro fra hardcore e casual, è la meccanica da sala anni '80 riproposta con la grafica del XXI secolo. I Criterion, insomma, hanno semplicemente reinventato la ruota, ma in questo caso sono da lodare. Se il loro lavoro darà il via ad una serie di titoli più immediatamente fruibili, più superbamente Arcade, allora che gloria perpetua li circondi. Poi se è vero che trilioni di stealth game sono germogliati dal mai troppo lodato *MGS*, allora può valere anche in questo caso (speriamo). [...]
Sorc3r3r

Dispiace deluderti caro Sorc3r3r, ma il successo di pubblico di *Burnout 3* non è stato affatto "straordinario". Stando agli ultimi dati forniti da NPD, nel mese di lancio (settembre), *Burnout 3* ha venduto sul mercato americano 104.545 copie in edizione PlayStation2 e 124.327 in quella Xbox. Non è certo un fallimento (tant'è che è già in sviluppo un seguito), ma alla luce di tutta la bagarre promozionale che l'ha preceduto non può dirsi un risultato confortante. Ironicamente, in un'industria che sembra premiare seguiti e giochi su licenza, la scommessa *Fable* ha fatto registrare 604.084 copie vendute nel medesimo periodo, piazzandosi in mezzo a due *Pokèmon* al secondo posto della classifica generale. Al di là di questo piccolo appunto, lunga vita all'anima Arcade.

Ai primi di settembre, mia sorella Ale 'Rynoa' Stessomiocognome mi ha regalato un viaggio speciale: un fine settimana tutto compreso nell'anno 2025. Quando sono arrivato a destinazione, i problemi tipici del cambio di fuso orario si sono sommati a quelli del cambio di spazio-tempo. Senza entrare nei particolari posso dirvi che non potevo stare a più di tre passi dal servizio igienico più vicino. Per fortuna c'è n'era uno nell'internet cafè dell'albergo. Dopo essermi accomodato davanti ad una postazione ed aver inserito la carta d'identificazione, ho iniziato a navigare. La prima immagine che mi è apparsa sul monitor era un avviso che m'intimava di non entrare in certi siti, per evitare che le informazioni acquisite creassero dei paradossi temporali. Fra i proibiti ce n'era uno dedicato alle pubbliche relazioni con Dio. Ignorando gli avvisi, sono entrato nel sito. Nella homepage c'era una classifica delle lettere più bizzarre che ha ricevuto. Quella che ha attirato la mia attenzione si trovava in terza posizione; era firmata J.Joe, sergente maggiore digitale nel videogioco 'Ti apro in due come una patella'. Il soldato di un videogioco di guerra aveva scritto a Dio? Incuriosito dalla stravaganza della cosa non potevo che cercare di saperne di più. Ho trovato la risposta in un sito (anche questo proibito) che conteneva i riassunti di tutte le lettere spedite ad una rivista che aveva lo stesso nome della vostra. In una di queste, un tizio (stranamente con il mio omonimo pseudonimo) diceva di essere stato nel 2025 [Foto 5] e di aver appreso la seguente storia.

> "La sua armatura brilla nella luce del mattino; lei ha lo sguardo perduto verso l'orizzonte, in piedi sulla collinetta, respira lentamente. E io con lei."
>
> Ziggy

Nel 2023 c'era una software house leader nei giochi di guerra. A renderla tale era stato il suo fondatore e la sua fermezza nel non voler deludere i suoi sostenitori. Così, quando al suo tavolo arrivarono le lagnose proteste sulla scarsità dell'intelligenza artificiale dei soldati nemici digitali, non ci pensò due volte. Riunì i più abili sviluppatori che trovò sul mercato e li rinchiuse in un laboratorio tecnologicamente avanzato dicendo loro che li avrebbe liberati solo quando avessero creato l'IA più evoluta che si fosse mai vista in un videogioco di guerra e non solo. Un po' infuriati per i modi poco ortodossi del loro capo, un po' incuriositi da ciò che sarebbero riusciti a fare con quella tecnologia, si misero al lavoro. Dopo un lungo anno arrivarono finalmente ad un risultato soddisfacente. Clonando 'l'animalità' umana e mescolandola a falsi miti, crearono un'IA così evoluta che avrebbe dato al soldato digitale un'autonomia decisionale totale. Non riuscendo ad immaginare tutte le conseguenze derivate dal suo impiego, decisero di dividere il codice in due parti, in due livelli che avrebbero aumentato progressivamente l'intelligenza. A quel punto caricarono il videogioco di guerra. L'ambientazione classica dell'isola con giungla annessa apparve loro sullo schermo insieme a J.Joe, il soldato antagonista scelto come cavia per mettere alla prova l'IA superiore. Dopo che il più abile fra gli sviluppatori ebbe preso in mano il pad per sfidare J.Joe, il più anziano inserì il primo livello di codice dell'IA. A quel punto tutti trattennero il fiato aspettando le reazioni della loro creatura. J.Joe fece una piroetta laterale e un salto indietro massacrando il soldato dello sviluppatore in un lampo. Applausi in sala. [...] Gli scontri si moltiplicarono, concludendosi sempre con una netta e rapida vittoria di J.Joe. Sembrava non esistesse tattica di guerra inventata dall'uomo che potesse tenergli testa. Una, dieci, venti, cinquanta, cento battaglie. Alla centunesima J.Joe si fermò improvvisamente e, ignorando il nemico digitale comandato dall'uomo, si avviò con fare pensieroso verso la telecamera virtuale. Dopo averla fissata con aria truce, sparì dalla vista degli sviluppatori. "Dove si è cacciato?", esordì spaventato il più timoroso; ma non era ancora il momento di aver paura. Per quello ci sarebbe stato tempo dopo, quando avrebbero capito che J.Joe aveva preso coscienza sia della loro esistenza, sia del fatto che l'essere digitale contro cui combatteva non era altro che una marionetta manovrata da qualcuno che si trovava in un altro piano dimensionale. L'IA dedusse rapidamente che solo l'eliminazione fisica di questo tizio le avrebbe garantito la vittoria definitiva. Bloccati nel loro laboratorio, gli sviluppatori si ritrovarono ad affrontare la minaccia di un attacco, reale, mortale e soprattutto imminente. "L'unica cosa che possiamo fare è immettere il secondo livello di IA. Il sovraccarico lo disattiverà", disse il più perspicace. Evitando accuratamente di sputarli in faccia per l'idiozia di quella affermazione, i colleghi dapprima lo ignorarono, ma poi, non trovando nessun'altra soluzione, lo assecondarono iniettando il secondo codice dell'IA proprio quando J.Joe aveva trovato il modo per sferrare il suo attacco decisivo. L'aumento sconsiderato dell'IA provocò in lui un effetto straordinario. J.Joe non si disattivò come aveva immaginato il più perspicace, non iniziò neanche a combattere in maniera più impetuosa ed efficiente come avevano paventato i suoi colleghi, ma cominciò a chiedersi perché dovesse farlo. La smorfia arcigna scomparve dal suo volto sostituita da un'espressione sbalordita. Improvvisamente, si chiese perché si trovava in procinto di annientare esseri simili a lui per il solo motivo che gli era stato ordinato di farlo, per la sola ragione che era stato 'programmato'. Si chiese se stesse combattendo per difendere il suo territorio o per conquistarne dell'altro. Si pose molte domande e poi, trovando per alcune le risposte e per altre no, si mosse. Con fare deciso scagliò a terra il fucile e guardò dritto verso la telecamera virtuale con l'intento di trattare con il presunto nemico umano. Voleva incanalare tutte le sue energie per trovare una rapida fine all'inutile conflitto (digitale), senza ricorrere alla violenza. Ma gli umani non sembravano dello stesso parere. Il più abile fra gli sviluppatori, alla vista di J.Joe che posava il fucile, afferrò il pad e attraverso il suo alter ego digitale iniziò a 'bazookarlo' freneticamente. J.Joe si difese saltando a destra e a manca, evitando i colpi e allo stesso tempo cercando di comunicare le sue buone intenzioni. Ma non servì a niente. Tutti gli sviluppatori, ancora sotto shock, inserirono i loro pad nella presa multiplayer e scaricarono su di lui tutta la potenza di fuoco di cui disponevano. J.Joe resistette a lungo, ma poi dovette cedere. Amareggiato capì che con l'ebete umano i suoi tentativi pacificatori erano vani. Abbandonò rapidamente il campo di battaglia e si diresse nella parte più alta dell'isola rinchiudendosi dentro un bunker inattaccabile. Lì, mogio e deluso, si sedette di fronte al suo nuovo computer di pixel e si mise a scrivere una lettera al Programmatore Divino degli uomini (alias Dio), presentando la sua insoddisfazione e protestando con veemenza per aver creato degli antagonisti dotati di così scarsa IR (intelligenza reale) per quantità e qualità. A voi trovare l'eventuale morale di questa storia.

Maxlee
alex.cross@tiscali.it

01

02

03

04

05

"*Burnout 3* è l'incontro fra hardcore e casual, è la meccanica da sala anni '80 riproposta con la grafica del XXI secolo. I Criterion, insomma, hanno semplicemente reinventato la ruota"

Sorc3r3r

XBOX™

Xbox Magazine Ufficiale

ABBONATI ONLINE!
Puoi farlo al sito
www.futuremediaitaly.it
Clicca alla voce "abbonamenti" e segui le istruzioni per ricevere a casa la tua rivista preferita.

OGNI MESE IN EDICOLA

tutti i segreti della console di Microsoft solo su

Xbox Magazine Ufficiale

A soli € 8.99 con DVD

la prima! l'ufficiale! l'unica giocabile!

Nintendo
www.nintendo.it

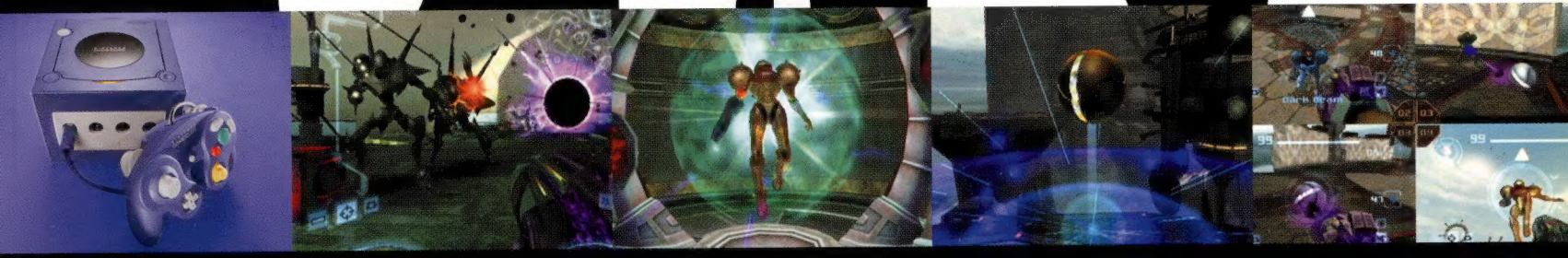
CHI COMBATTE PER LA LUCE

AFFRONTA I SUOI LATI OSCURI

12+
www.pegi.info

SOLO PAL 60Hz

ATTENZIONE: questo gioco è compatibile solo con televisori che supportano la modalità 60Hz (PAL60).



ONLY FOR NINTENDO GAMECUBE

Proteggi il pianeta Aether dall'invasione del mondo oscuro, difendi la sua luce. Tieniti pronto, perche tutto puo succedere: puoi essere cacciatore, ma un attimo dopo diventare preda. Entra nel gioco e trova il modo migliore per mettere in salvo il pianeta. Hai nuovi nemici, nuove armi e anche nuove opzioni per vivere un'esperienza multiplayer.

Registrati su www.nintendo.it per essere sempre aggiornato sulle novità Nintendo.

METROID PRIME 2 ECHOES

© 2004 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.

gamesradar.it

future games
Il meglio per i videogiocatori

9 771723 334000 40010

POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A. P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46)
ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONEPARRINI